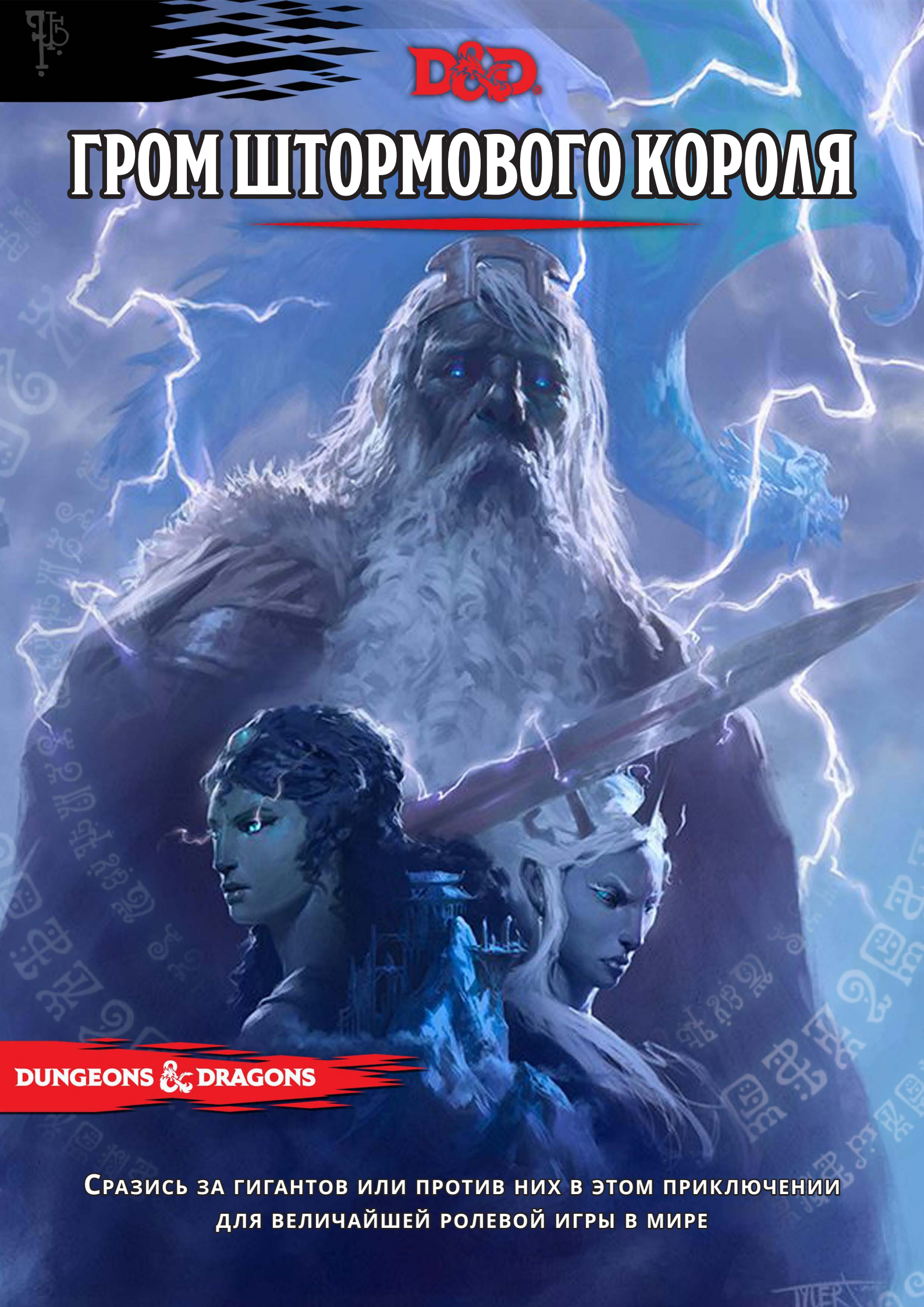
ГРОМ ШТОРМОВОГО КОРОЛЯ



DUNGEONS & DRAGONS

Сразись за гигантов или против них в этом приключении для величайшей ролевой игры в мире

Море Движущегося Льда
Ледник Регхеда
Долина Ледяного Ветра
Око Всеотца
Свардборг
Брин Шандер
Хребет Мира
Айронмастер
Воронья Скала
Шахты Мирабара
Долина Кедран
Ледяной пик
Долина Клаутен
Ханделстоун
Мирабар
Орильсбарг
Тайнолесье
Огненный Срез
Путь Черного Брода
Утёсы
Крепость Ксантарла
Лускан
Курган Моргура
Гнездо Грифона
Гонтлгрим
Длинное Седло
Холмы Сарбрин
Холмы Звездного Металла
Невервинтерский Лес
Порт Ласт
Невервинтер
Твердыня Хельма
Долина Песс
Триборская Тропа
Трибор
Горы-Меча
Вестбридж
Фандалин
Криптгарденский Лес
Лейлон
Топь Мертвецов
Море Мечей
Карнатский Ям
Красная Лиственница
Келделл
Торнхолд
Западный Лес
Горы Меча
Постоялый двор Баржедел
Красные Скалы
Амфаил
Рассалантар
Китовые Кости
Арпийский Лес
Глубоководье
Найтстоун
Даггерфорд
Вихрь
Архипелаг Коринн
Топь Ящеров
0
100
200
Мили

Хребет Мира
Ледяные Шпили
Пещера
еликого Змея
Холодный Лес
Колодец Беорунны
Айронслаг
Лес Друар
Лютый Перевал
Ледяные Горы
Одинокий Камень
Серебряные Пределы
Замерзшие Холмы
Лунолесье
Цитадель Адбар
Цитадель Фелбарр
Мифрильный Зал
Ровинские Горы
Лес Вордрорн
Логово Йимрит
Ривермут
Зиморвэн Холл
Гнездо Ястреба
Мертвые Снега
Аскор
ая Белизна
Ньюфорт
Арнский Лес
Незмэй
Сильверимун
Сандабар
Нетерские Горы
Нетерские Горы
Эверлунд
Джалантар
Эвермур
Щит
рнбрина
Камнестой
Крепость Олостина
Кремень Гора
Зовущие Рога
Долина Делимбийр
Собор Тенистой Кроны
Дерево-Прадед
Дальний Лес
Высокий Лес
Владение Ноанара
Горы Серого Пика
Анорох
Затерянные Пики
Звездные Горы
Земли Ледяного Щита
Долина Делимбийр
Высокий Лес
Горы Серого Пика
Павшие Земли
Грудд Хауг
Расщелина Мертвого Камня
Сияющие Водопады
Орлбар
Улувин
Долина Делимбийр
Шумноводье
Серая Долина
Ллорх
Непогожий Лес
Холмы
Зелбросс
Южный Лес
Парнаст
Секомбер
Горы Серого Пика
Йулкоун
Одинокая Пустошь
Забытый Лес
Туманный Лес
Высокая Пустошь
Путевая Гостиница

Группа перевода

Мы будем благодарны за помощь с другими переводами. Как можно помочь, вы можете узнать в группе: https://vk.com/dungeons_ru

Переводчики: stivie, Kitar, Gumeg, Kreodont, Romulas, korfax, Xatttta, iMaysoN, Meonaar, Kestel, duneholy
С переводом помогали: Gurrikap, Giam5, LsdForEver, dveruchka, Dimiurko, AmethystBard, megapraim, Gnomaks, palant, r0ot35, Gotham_Rat, LE0NARD, PublicWebTerror, mahnovec
Вычитка: stivie
Photoshop: r0ot35
Вёрстка: r0ot35

Также помогал переводить Дрого, повелитель жежешечки и любитель поворчать.

Отдельно хотелось бы поблагодарить Антона Палихова, который оказал неоценимую помощь в поиске изображений для книги.

Версия: 1.00

Заметка для ДМа:

В этом приключении собственно сюжет не начинается до 4 главы.

Первые две главы не создают особой мотивации лезть разбираться, что там происходит среди гигантов, поэтому вам следует продумать для предысторий персонажей, почему им должно быть не всё равно, каков будет исход междоусобиц гигантов.

3 глава представляет собой сэндбокс, по которому партия может бродить бесконечно. Необходимо четко отслеживать момент, когда отсутствие сюжетной нити в этом сэндбоксе начнет убивать динамику повествования и игроки начнут скучать. Именно в этот момент следует всунуть Харшнага. Преждевременно это делать тоже не надо, так как если сделать это слишком рано, то партия отправит его гулять, сказав, что у нее еще дела есть, и если он потом их позовет в Глаз Всеотца во второй раз, это будет выглядеть неестественно.

Третья глава представляет собой сложность еще и потому, что игроки могут отправиться в любое место, и вам необходимо таким образом будет держать всю третью главу в голове, чтобы не рыться в книге на лету и не просить их подождать, пока вы освежите в памяти конкретную локацию. Описание при этом вероятно всё равно будет путаное и мало впечатляющее. Чтобы так не вышло, старайтесь предугадывать движения партии, либо просто в конце каждой сессии выяснять у нее, куда она планирует двинуться. В перерыве вы сможете почитать про соответствующие места в этой книге и других источниках по прошлым редакциям, например в Forgotten Realms Campaign Setting. Практически у каждого из приведенных в книге мест есть богатая история, которая в данной книге едва затронута. Это относится, например, к старым городам типа Сильверимуна, про который в этой книге или в *Путеводителе приключенца по Побережью Меча* написано совсем микроскопически.

Как видите, первая часть книги достаточно сложна для вождения, поэтому мы не рекомендуем эту книгу для начинающего ДМа.

ГРОМ ШТОРМОВОГО КОРОЛЯ

Участники проекта

Ведущий дизайнер: Кристофер Перкинс
Создатели истории: Дженна Хелланд, Адам Ли, Кристофер Перкинс, Ричард Уиттерс
Дополнительный дизайн: Майк Мирлс
Главный редактор: Джереми Кроуфорд
Редакторы: Ким Мохан, Мишель Картер
Ассистенты дизайнера: Мэтт Шернетт, Крис Дюпюи, Бен Петрешер, Шон К Рейнольдс, Стэн!
Консультант по сюжету: Р.А. Сальваторе
Ведущие разработчики D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд

Арт-директор: Кейт Ирвин
Дополнительные арт-директоры: Шаюна Нарцисо, Ричард Виттерс
Графическое оформление: Эмми Тандзи
Рисунок обложки: Тайлер Якобсон
Художники-иллюстраторы: Джон–Пол Балмет, Бит, Марк Бем, Эрик Белиз, Джедд Шевер, Ольга Дребас, Майкл Даттон, Уэйн Инглэнд, Ларс Грант-Вест, Лэйк Гурвиц, Тайлер Якобсон, Джулиан Кок, Олли Лоусон, Кристофер Моулье, Скотт Мёрфи, Крис Ран, Нед Роджерс, Крис Симан, Ричард Уиттерс
Картографы: Джаред Бландо, Уилл Дойл, Джейсон А. Энгл, Ли Мойер, Кристофер Перкинс, Майк Шлей

Управление проектом: Хезер Флеминг
Инженер продукта: Киндра Коллвей
Техническое оформление: Свен Болен, Кармен Чунг, Кевин Йи
Арт–администратор: Девид Гершман
Связи с общественностью: Джефферсон Данлэп

Другие члены команды D&D: Грег Билсленд, Джон Фейл, Тревор Кидд, Кристофер Линдсей, Шелли Маццанобль, Хилари Росс, Лиз Шух, Натан Стюарт, Грег Тито, Шон Вуд

Следующие D&D книги предоставили материал и вдохновение:

Бейкер, Ричард, Кристофер Перкинс и другие. *Князья Апокалипсиса*. 2015.
Баур, Вольфганг, Стив Винтер и другие. *Клад Королевы Драконов*. 2014.
Бонни, Эд, Джефф Грубб, Рич Редман, Скип Уильямс и Стив Винтер. *Бестиарий II*. 2002.
Бойд, Эрик Л. *Город Великолепия: Глубоководье*. 2005.
Корделл, Брюс Р., Эд Гринвуд и Крис Симс. *Руководство для кампании «Забытые Королевства»*. 2008.
Дойл, Уилл. *«Царь волков». Подземелье* 220. 2013.
Гринвуд, Эд *Справочник Воло по Северу*. 1993.
Гринвуд, Эд и Джейсон Карл. *Серебряные марши*. 2002.
Гринвуд, Эд, с Шоном К Рейнольдсом. *«Вирмы Севера: лифрит». Дракон* 242. 1997.
Гринвуд, Эд, Шон К Рейнольдс, Скип Уильямс и Роб Хейнсоо. *Руководство по кампании в Забытых Королевствах*. 2001.
Яквуас, Пол. *Дикая граница*. 1988.
Кенсон, Стив и другие. *Путеводитель приключенца по Побережью Меча*. 2015.
Сальваторе, Р.А., Джеймса Уайета и Джеффри Людвига. *Наследие хрустального осколка*. 2013.
Шенд, Стивен Э. и Томас М. Рид. *Трон Тьмы*. 1999.
Селинкер, Майкл. *«Великий король Лир». Подземелье* 78. 2000 год.
Виннингер, Рэй. *Ремесло гигантов*. 1995

Плейтестеры: Теос Абадия, Роберт Аланис, Джей Андерсон, Кристофер Арройо, Пол Баалхам, Генри Бангсберг, Дэйв Бендит, Стейси Бермс, Брайан Боринг, Мик Калоу, Джозеф Хора, Митч Кларк, Джастин Клифт, Якоб Эла, Джейсон Франселла, Грегори Л. Харрис, Адам Хеннебек, Мэри Херши, Стерлинг Херши, Джастин Хикс, Брюс Хига, Крис Ходж, Эрик Хуфштетлер, Джо Хьюз, Пол Хьюз, Дональд Джейкобс, Крис Якобсен, Эван Джорстад, Джеймс Джорстад, Алекс Каммер, Стивен К. Найт, Ян Лахарит, Джон Ламкин, Майор Лимкин, Майкл Либхарт, Том Ломмель, Майкл Лонг, Джонатан Лонгстафф, Кейт Ловедэй, Джойс Маккоско, Пол Меламед, Марк Мередит, Лу Мичелли, Майк Михалас, Дарен Митчелл, Альберт Паолетти, Клинт Пуши, Роб Квиллен II, Карл Реш, Сэм Робертсон, Стив Роу, Джереми Шефер, Роберт Шварц, Артур Северанс, Рэй Сллоу-младший, Цаохме Снег, Китон Штампы, Дэвид «Дуб» Старк, Дэвид Стил, Кайл Тернер, Ангел Урибе, Уилл Воган, Шейн Уокер, Морган Весслер, Кеоки Янг

Предупреждение: Предметы и существа в этом приключении больше, чем кажутся. При подготовке приключения ни одного бобового стебля, гусыни, несущей золотые яйца, или алкоголика-смертника не пострадало.

НА ОБЛОЖКЕ
Наследница Трона Драконьих Черепов и верховного престола всех гигантов, штормовой гигант Серисса, стоит среди облаков в тени своего могучего отца, Короля Гекатона. Ее недружелюбные старшие сестры, Мирран и Ним, изображены на переднем плане этой бушующей иллюстрации за авторством Тайлера Джэйкобсона.

620И8669000001 EN
ISBN: 987-0-7869-6600-1
Впервые отпечатано: Сентябрь 2016
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока*, *Бестиарий*, *Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Отпечатано в США. ©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Изготовлено Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB111ET, UK.

This document is for non commercial use only!

Содержание

Вступление 7
Предыстория приключения 7
Уложение 8
Король Гекатон и его дочери 9
Йимрит 10
Лорды Гигантов 10
Создание новых Повелителей Гигантов 12
Фракции Севера 12
Ведение приключения 13
Декада и летосчисление 13
Описание приключения 16
Смертельные столкновения 16
Сокровища 18

Глава 1: Великие потрясения 19
Найтстоун 20
Найтстоун: общее описание 20
Нандары из Найтстоуна 26
Капающие пещеры 28
Капающие пещеры: общее описание 28
Задания Морака 31
Башня Зефироса 32
Неприветливые небеса 34
Продвижение персонажей 36

Глава 2: Раскаты грома 37
Особые НИП 37
Брин Шандер 38
Золотые Поля 44
Трибор 53
Продвижение персонажей 62

Глава 3: Дикое Порубежье 63
Народы Севера 63
Цивилизованные народы 64
Северяне 64
Варвары Регхеда 64
Варвары Утгардтцы 65
Орки и полуорки 68
Щитовые дварфы 68
Эльфы 68
Полурослики 68
Случайные столкновения в дикой Местности 68
Места Севера 72
Амфаил 72
Анорох 73
Ардипский лес 73
Арнский лес 73
Аскор 73
Орильсбарг 73
Постоялый двор Баржедел 73
Белиард 76
Колодец Беорунны 76
Черная дорога 77
Путь Черного Брода 77
Брин Шандер 77
Дорога Кэйрн 77
Зовущие Рога 77
Карнатский Ям 78
Цитадель Адбар 78
Цитадель Фелбарр 79
Холодный Лес 79
Утёсы 80
Даггерфорд 80
Рассветный Перевал 80
Мертвые Снега 80
Расщелина Мёртвого Камня 81
Делимбийрская дорога 81
Долина Делимбийр 81
Холмы Дессарин 81
Дорога Дессарин 81
Долина Дессарин 81
Лес Друар 81
Эверлунд 81
Эвермурский Путь 83
Эвермур 83
Око Всеотца 83
Павшие земли 83
Дальний лес 83
Лютый перевал 83
Огненный Срез 83
Кремень Гора 84
Забытый лес 85
Развилочная дорога 85
Покинутые холмы 85
Замерзшие холмы 85
Гонтлгрим 85
Мерцающий лес 86
Лунолесье 86
Лес Друар 86
Холодный Лес 86
Золотые Поля 86
Дерево Прадед 86
Горы Серого Пика 88
Серая долина 88
Прогон Серой долины 88
Пещера Великого Змея 88
Гнездо грифона 89
Грудд Хауг 90
Гундарлун 90
Гундбарг 90
Гнездо Ястреба 90
Твердыня Хельма 90
Высокий лес 91
Высокая Пустошь 92
Главный Тракт 92
Ханделстоун 92
Ледяной пик 92
Ледяные Горы и Ледяные Шпили 92
Земли Ледяного Щита 92
Долина Ледяного Ветра 92
Железная дорога 93
Железная тропа 94
Айронмастер 94
Айронслаг 94
Логово Йимрит 94
Джалантар 94
Йулкоун 95
Перевал Яндара 95
Келдел 95
Путь Келдел 95
Долина Клаутен 95
Архипелаг Коринн 96
Криптгарденский лес 96
Лейлон 96
Топь Ящеров 96
Ллорх 96
Одинокая Пустошь 97
Долгий путь 97
Длинное Седло 97
Затерянные пики 97
Шумноводье 97
Тайнолесье 98
Лускан 98
Вихрь 98
Топь Мертвецов 98
Шахты Мирабара 98
Мирабар 98
Туманный лес 99
Мифриловый Зал 99
Лунолесье 99
Курган Моргура 99
Щит Морнбрина 100
Незмэй 100
Нетерские горы 101
Невервинтер 101
Невервинтерский лес 101
Ньюфорт 101
Найтстоун 101
Владение Ноанара 101
Северные пути 102
Северная Пахота 102
Крепость Олостина 102
Одинокий камень 102
Орлбар 103
Парнаст 104
Фандалин 104
Порт Лласт 104
Сиреневые Скалы 104
Рассалантар 104
Ровинские горы 105
Ровинская дорога 105
Воронья Скала 105
Красная Лиственница 106
Красные Камни 106
Ледник Регхеда 106
Ривермут 106
Руатим 106
Море Движущегося Льда 107
Секомбер 107
Собор Тенистой Кроны 107
Сияющие водопады 107
Сияющая Белизна 107
Серебряные Пределы 108
Сильвервуд 108
Сильверимун 108
Сильверимунский Проход 108
Южный Лес 109
Хребет Мира 109
Звёздные горы 109
Холмы Звёздного Металла 109
Каменный Мост 109
Камнестой 109
Каменный Путь 110
Холмы Самбер 110
Сандабар 110
Холмы Сарбрин 110
Путь Сарбрин 110
Свардборг 110
Горы Меча 110
Тропа Десяти 111
Торнхолд 111
Торговый путь 111
Трибор 111
Триборская тропа 111
Туэрн 111
Перевал Камнешарки 111

Улувин 112
Уттерси 112
Долина Кедран 112
Лес Вордрорн 112
Глубоководье 112
Путевая гостиница 113
Непогожий лес 113
Вестбридж 113
Западный лес 114
Китовые Кости 114
Вомфорд 114
Крепость Ксантарла 114
Яртар 115
Зелбросс 115
Зиморвэн Холл 115
Особые столкновения 116
Старая башня 116
Внутренние Круги 117
Харшнаг 118
Невервинтер 119
Глубоководье 119
Мирабар 119
Яртар 119
Шумноводье 119
Эверлунд 119

Глава 4: Избранный путь 121
Путешествие к Глазу 121
Глаз Всеотца 121
Глаз Всеотца: общее описание 122
Слова Оракула 129
Раковины Гекатона 130
Воздушный Корабль Культа 131
Встреча с Йимрит 135
Возможные проблемы 136
Продвижение персонажей 136

Глава 5. Логово холмовых гигантов 137
Холмовые гиганты 137
Грудд Хауг: общее описание 138
Грудд Хауг 138
Продвижение персонажей 144

Глава 6: Каньон каменных гигантов 145
Каменные Гиганты 145
Расщелина Мёртвого Камня 146
Расщелина Мёртвого Камня: общее описание 148
Продвижение персонажей 154

Глава 7: Айсберг морозных гигантов 155
Морозные гиганты 155
Свардборг 156
Свардборг: общее описание 159
Кригвинд 165
Продвижение персонажей 166

Глава 8: Горнило огненных гигантов 167
Огненные гиганты 167
Айронслаг 168
Айронслаг: общее описание 171
Рабы яколюдов 172
Особая доставка 186
Продвижение персонажей 186

Глава 9: Замок облачных гигантов 187
Облачные гиганты 187
Лин Армаал 188
Лин Армаал: общее описание 189
Завоевание замка 200
Продвижение персонажей 200

Глава 10: Твердыня штормовых гигантов 201
Штормовые гиганты 201
Вихрь 202
Вихрь: общее описание 202
Продвижение персонажей 214

Глава 11: В ловушке щупалец 215
Золотой гусь 215
Великая дама 216
Охота за Гекатоном 219
Моркот 221
Явление кракена 223
Назад в Вихрь? 224
Продвижение персонажей 224

Глава 12: Рок пустыни 225
Поиск Йимрит 225
Харшнаг возвращается! 226
Логово Йимрит 226
Логово Йимрит: общее описание 227
Завершение приключения 230
Продвижение персонажей 230

Приложение A: Связанные приключения 231
Затерянные Рудники Фандельвера 231
Клад Королевы Драконов 231
Принцы Апокалипсиса 232
Использование Элементальных Культов 232
Из Бездны 232

Приложение B: Магические предметы 233
Правящие скипетры Шанатара 236

Приложение C: Существа 240
Гигантский краб 240
Детеныш Пурпурного Червя 240
Дракон Йимрит 240
Маегера, Титан Рассвета 241
Скальная кошка 242
Трессим 242
Утгардтский Шаман 243
Племенные заклинания Утгардтского Шамана 243
Яколюд (Йикария) 244
Новые опции для гигантов 245

Приложение D: Особые НИП 247

Карты
1.1: Найтстоун 21
1.2: Капающие Пещеры 29
1.3: Башня Зефироса 33
2.1: Брин Шандер 39
2.2: Золотые Поля 45
2.3: Трибор 55
3.1: Север 74
3.2: Колодец Беорунны 76
3.3: Эверлунд 82
3.4: Кремень Гора 84
3.5: Древо Прадед 87
3.6: Пещера Великого Змея 89
3.7: Курган Моргура 99
3.8: Одинокий камень 103
3.9: Воронья Скала 105
3.10: Гундарлун и Руатим 106
3.11: Сияющая Белизна 108
3.12: Камнестой 110
3.13: Туэрн и Сиреневые Скалы 111
3.14: Старая башня 117
4.1: Глаз Всеотца 123
4.2: Харшнага 132
4.3: Воздушный корабль культистов 135
5.1: Грудд Хауг 141
6.1: Расщелина Мёртвого Камня 151
7.1: Свардборг 160
7.2: Строения Свардборга 161
7.3: *Кригвинд* 166
8.1: Айронслаг 174
8.2: Айронслаг, нижний уровень 182
9.1: Лин Армаал, 1 уровень 194
9.2: Лин Армаал, 2-6 уровни 195
10.1: Вихрь, 1 и 2 уровни 205
10.2: Вихрь, 2 уровень 213
11.1: *Великая дама* 217
11.2: *Моркот* 222
12.1: Логово Йимрит 228

Рисунки
Рис. 0.1: Руны гигантов 7
Рис. 0.2: Блок-схема приключения 17
Рис. 3.1: Круги телепортации Арфистов 119
Рис. 4.1: Руны на арке 125

Действующие лица

Основные действующие лица этого приключения перечислены ниже в алфавитном порядке для справки.

Основной НИП	Описание	Основное описание
Аластра	Малолетняя дочь Графини Сансури из облачных гигантов	Глава 9 («Лин Армаал», зона 23)
Белдора	Человек, шпион арфистов в Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», зона B7), характеристики в приложении D
Браксоу	Тан штормовых гигантов в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 14)
Бримскарда	Герцогиня огненных гигантов и жена Герцога Залто	Глава 8 («Айронслаг», зона 31)
Ваал	Граф облачных гигантов в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 14)
Вааша	Штормовой гигант, посланная убить Йимрит	Глава 12 («Поиски Йимрит»), характеристики в приложении D
Гекатон	Король штормовых гигантов, похищенный Обществом Кракена	Вступление («Король Гекатон и Его Дочери»), глава 11 («Моркот», зона 3)
Гелрин Фоухаммер	Дварф-кузнец и владелец Кузни Фоухаммер в Три-боре	Глава 2 («Трибор», зона TI 8), характеристики в приложении D
Герцогиня Шейн	Человек, городской спикер в Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», зона BS), характеристики в приложении D
Гух	Вождь холмовых гигантов, расположившихся в Градд Хауге	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 5 («Градд Хауг», зона 2)
Даратра Шендрел	Человек, лорд-протектор Трибора	Глава 2 («Трибор», зона T1), характеристики в приложении D
Дарз Хелгар	Человек, бывший член Глубоководской гильдии воров	Глава 2 («Трибор», зона T2), характеристики в приложении D
Дзи Лиань	Человек послушник Аббатства Сбора Урожая	Глава 2 («Золотые Поля», зона G7), характеристики в приложении D
Залто	Герцог огненных гигантов, находящийся в Айронслаге	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 8 («Айронслаг» зона 28)
Залтэмбер	Подросток огненный гигант сын Герцога Залто	Глава 8 («Айронслаг» зона 18)
Зефирос	Эксцентричный облачный гигант волшебник	Глава 1 («Башня Зефироса»)
Изендрауг	Взрослый белый дракон, заточенный на Свардборге	Глава 7 («Свардборг», зона 4E)
Йимрит	Древняя голубая драконихa, доставляющая проблемы штормовым гигантам	Вступление («Йимрит»), глава 4 («Схватка с Йимрит»), глава 10 («Вихрь», зона 15), глава 12 («Логово Йимрит», зона 3), характеристики в приложении B
Каалтар	Несовершеннолетний облачный гигант, сын Герцогини Сансури	Глава 9 («Лин Армаал», зона 23)
Каялитика	Тан каменных гигантов, расположившихся в Расщелине Мёртвого Камня	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 6 (« Расщелина Мёртвого Камня», зона 14)
Келла Даркхоуп	Шпион Жентарима, скрывающаяся в постоялом дво-ре Найтстоуна	Глава 1 («Найтстоун», зона 8F)
Клаут	Надоедливый красный дракон в Клаутенской долине	Глава 3 («Клаутенская Долина»)
Клогиалиаматар	Древний зеленый дракон-затворник в Криптгар-ден-ском Лесу	Глава 3 («Криптгарденский Лес»)
Ког	Холмовой гигант охранник в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 15)
Крессаро	Холмовой гигант-кастелян в Лин Армаале	Глава 9 («Лин Армаал», зона 14)
Криовэйн	Взрослый белый дракон, прикованный к борту Кригвинда	Глава 7 («Кригвинд»)
Ксолкин Алассандар	Полуэльф лидер банды наемников Семь Змей	Глава 1 («Семь Змей»)
Лифферлас	Пробужденное дерево в Золотых Полях	Глава 2 («Золотые Поля», зона G6), характеристики в приложении D
Маркхэм Саут-велл	Человек, шериф Брин Шандера	Глава 2 («Брин Шандер», зона B6), характеристики в приложении D
Мирош Кселбрин	Человек, владелец «Края Северной Пахоты» — трактира в Золотых Полях	Глава 2 («Золотые Поля», зона G8), характеристики в приложении D.
Мирран	Злой штормовой гигант и старшая дочь Короля Гекатона	Вступление («Король Гекатон и его дочери»), глава 10 («Вихрь», зона 14)
Морак Ур'Грей	Дварф хозяин таверны, заключенный в Капающих Пещерах	Глава 1 («Капающие Пещеры», зона 4)
Муг	Расстроенный холмовой гигант	Глава 3 («Старая Башня»)
Наксен Драткала	Человек маг из Бдительного Ордена Магов и Защитников	Глава 2 («Золотые поля», зона G8), характеристики в приложении D
Нарт Тезрин	Человек владелец Львиной Доли, магазина в Триборе	Глава 2 («Трибор», зона T6), характеристики в приложении D
Ним	Злой штормовой гигант и вторая дочь Короля Гекатона	Вступление («Король Гекатон и его дочери»), глава 10 («Вихрь», зона 14)
Нимир	Штормовой гигант, посланный убить Йимрит	Глава 12 («Поиски Йимрит»), характеристики в приложении D

Основной НИП	Описание	Основное описание
Огрек Брайтхелм	Дварф, заместитель шерифа в Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», зона B1), характеристики в приложении D
Орен Йогильви	Полурослик музыкант, остановившийся в Крае Северной Пахоты	Глава 2 («Золотые Поля» зона G8), характеристики в приложении D
Орлекто	Штормовой гигант, посланный убить Йимрит	Глава 12 («Поиски Йимрит»), характеристики в приложении D
Отовир	Человек хозяин Магазина Упряжи Отовира в Триборе	Глава 2 («Трибор», зона T11), характеристики в приложении D
Пау Минь	Человек маг и глава охраны на борту Великой Госпожи	Глава 11 («Великая Госпожа»)
Руул	Полуорк наёмный убийца и старпом Моркота	Глава 11(«Моркот»)
Сайрак из Сюзейла	Человек сын Артуса Цимбера живущий Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», зона B4), характеристики в приложении D
Сансури	Графиня облачных гигантов, находящаяся в Лин Армаал	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 9 («Лин Армаал», зона 8)
Серисса	Штормовой гигант и младшая дочь Короля Гекатона	Вступление («Король Гекатон и его дочери»), Глава 10 («Вихрь», зона 15)
Синдерхилд	Огненный гигант-подросток, дочь Герцога Залто	Глава 8 («Айронслаг», зона 26B)
Сларкретел	Кракен заклинатель из Бесследного Моря	Выступление («Общество Кракена»), глава 11 («Явление Кракена»)
Сторвальд	Ярл морозных гигантов в Свардборге	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 7 («Ветер Войны»)
Сэр Барик Найлеф	Человек рыцарь Ордена Перчатки в Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», зона B8), характеристики в приложении D
Таг	Холмовой гигант в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 15)
Тарта	Герцогиня огненных гигантов в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 14)
Тольтц Даггердарк	Человек архимаг и сумасшедший капитан Моркота	Глава 11 («Моркот»)
Туллен	Облачный гигант и брат Графини Сансури	Глава 9 («Лин Армаал», зона 28)
Ургала Мелтимер	Человек хозяйка Дома Северного Щита, таверны в Триборе	Глава 2 («Трибор», зона T10), характеристики в приложении D
Утор	Император штормовых гигантов и кастелян Вихря	Глава 10 («Вихрь», зона 15)
Фелголос	Взрослый бронзовый дракон, заточенный Графиней Сансури	Глава 9 («Лин Армаал», зона 8)
Харшнаг	Легендарный добрый ледяной гигант—приключенец	Глава 3 («Харшнаг»)
Хаспер Драйлунд	Человек дворянин и член Общества Кракена	Глава 11 («Великая Дама»)
Хелленхилд	Ярл ледяных гигантов в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 14)
Шалвус Мартолио	Человек пастух и шпион Жентарима	Глава 2 («Золотые Поля», зона G5), характеристики в приложении D
Шалдор	Штормовой гигант, посланный убить Йимрит	Глава 12 («Поиски Йимрит»), характеристики в приложении D
Эйгерон	Привидение облачного гиганта	Глава 4 («Глаз Всеотца», зона 11)

Вступление

СЕЙЧАС ВЫ ОТПРАВИТЕСЬ В БОЛЬШОЕ приключение, противопоставляющее героев гигантам, которые хотят изменить мир. *Гром Штормового Короля* — это приключение для 4-6 персонажей. Вы можете начать приключение персонажами первого или пятого уровней. В любом случае, персонажи достигают по меньшей мере 11 уровня к концу приключения. Так как в приключении обильно фигурируют гиганты, хотя бы один персонаж должен понимать и уметь говорить на гигантском языке.

Приключение происходит в Забытых Королевствах, а конкретно в регионе, известном как Дикое Порубежье в северо-западной части континента Фаэрун. При этом вы можете легко адаптировать приключение к своей домашней кампании, изменив названия мест и организаций.

Мы рекомендуем прочитать приключение полностью, прежде чем пытаться проводить его. Приключение начинается с секции «Предыстория приключения», которая кратко суммирует события, спровоцировавшие то, о чем повествует приключение. Секция «Проведение приключения» рассказывает всё, что требуется знать, чтобы гладко провести приключение. Она также содержит рекомендации по росту персонажей, общее описание хода приключения и основные события. Прочитав эти секции, переходите к Главе 1 «Великие Потрясения», если начинаете первым уровнем, или Главе 2 «Раскаты грома», если начинаете пятым.

Предыстория приключения

Дикое Порубежье, также известное как Север, — это дикая, суровая, малонаселенная земля заснеженных гор, скалистых холмов, дремучих лесов и туманных долин. Изолированные крепости, древние погребальные курганы и руины многих забытых империй усеивают этот просторный край. Ограниченное с запада Морем Мечей и с востока пустыней Анорох, Дикое Порубежье простирается на север до Долины Ледяного Ветра и на юг до города Даггерфорд. Старые дороги пересекают его дальние дали, связывая дварфийские твердыни и шахты с прибрежными поселениями, пограничными городами и укрепленными форпостами людей и других народов. Эти дороги длинны, одиноки и плохо охраняемы, что делает путешествие по ним очень опасным. В плодородных долинах выросли мелкие и крупные города, разделенные десятками, если не сотнями, миль неприрученной дикой местности, населенной разбойниками, варварами и монстрами.

Некоторое время злые драконы, взбудораженные их темной королевой, Тиамат, угрожали поселениям Дикого Порубежья. В итоге они были побеждены и вынуждены убираться в свои логова, а Тиамат была изгнана в Девять Преисподних. Страх перед яростью драконов быстро померк с появлением новой опасности: гигантов. Народы Севера не понаслышке знают о вторжениях гигантов. Морозные гиганты считают своей вотчиной Хребет Мира, а холмовые гиганты рыщут в поисках еды по диким холмам. Но теперь, в

Руны гигантов

Рисунок 0.1: Руны гигантов

последнюю пару месяцев, гиганты всех видов повыходили из своих крепостей в количестве достаточном, чтобы угрожать существованию цивилизации как никогда раньше, и это не только морозные и холмовые гиганты, но также и каменные, огненные и облачные гиганты. Все гиганты взбудоражены. Сообщения об их нападениях по всему Северу дошли до прибрежных городов Лускан, Невервинтер и Глубоководье, порождая слухи, что гиганты пошли тотальной войной на людей, дварфов, эльфов и прочие мелкие народы.

Уложение

Общество гигантов (каким оно было) определялось в значительной части Уложением, кастовой системой, установленной для гигантов их богами, главным из которых является Аннам Всеотец. Уложение определяет место гиганта среди его или ее собратьев. Традиционно на верхушке пирамиды находились штормовые гиганты. Высокие и сильные, они с трудом пытаются удерживать более слабые расы гигантов от нападений на королевства меньших народов и от разжигания конфликта. Величайшие из штормовых гигантов также являются провидцами, искусными в распознавании и интерпретации знаков космоса и божественных знамений. Надменные и аристократичные облачные гиганты, находящиеся на одну ступень ниже штормовых гигантов, редко снисходят до общения с младшими гигантами и меньшими народами. Их культуру и место в Уложении хорошо характеризует понятие экстравагантности. Под ними находятся тиранические и воинственные огненные гиганты и безжалостные и хищные морозные гиганты. Огненные гиганты гордятся своими кузнечными навыками, а морозные — боевой доблестью. Ближе к дну Уложения находятся ксенофобные каменные гиганты, которые в основном живут под землей и считают мир на поверхности царством снов. Их место среди себе подобных определяется их навыками в работе с камнем. Самые маленькие и находящиеся в нижней части иерархии среди истинных гигантов — это холмовые гиганты, настолько же прожорливые, насколько отвратительные. Холмовые гиганты — это тугодумы, живущие в страхе перед своими более сильными гигантскими собратьями. В обществе холмовых гигантов правят самые большие из них.

Драконы — древние враги гигантов. Тысячи лет назад последняя великая империя гигантов, Осторія, пала после долгого и кровопролитного конфликта с драконами. Небольшая часть Остории остается в том регионе, который теперь называется Диким Порубежьем. Цивилизации меньших народов заселили земли, где когда-то правили гиганты. Хотя злые гиганты время от времени совершают набеги в населенные меньшими народами территории, их амбиции уже давно сдерживаются недостатком единства среди них и главенством добрых штормовых гигантов и облачных гигантов, чьи воспоминания о древней и славной Остории со временем угасли.

Недавние усилия драконов призвать в мир Тиамат (о чем рассказывается в приключениях *Клад Королевы Драконов* и *Восстание Тиамат*) и попытки меньших народов воспрепятствовать этому так разозлили богов гигантов, что Аннам Всеотец разрушил Уложение гигантов, чтобы вывести его «детей» из самоуспокоенности, при этом противопоставив шесть типов гигантов друг другу, но сохранив некое подобие порядка внутри каждого из типов. Делая это, Аннам подстегнул облачных, огненных, морозных, каменных и холмовых гигантов оспорить существовавшую иерархию и заново определить свою судьбу. Все гиганты немедленно почувствовали это потрясение, и теперь разные типы гигантов яростно соревнуются друг с другом, стремясь создать новое уложение своими достижениями и свершениями. Эти опасные затеи гигантов не только насторожили поселения людей и других мелких народов, оказавшихся под угрозой, но и привлекли внимание древних врагов гигантов — драконов, которые не собираются сложа когти смотреть на создание еще одной великой империи гигантов.

Слева направо: Король Гекатон, Королева Нери, Мирран, Ним и Серисса

Меньшие народы могут только спекулировать о причинах беспокойства среди гигантов. Остается только догадываться, будет ли восстановлено старое Уложение между гигантами, или новая иерархия заменит его, свергнув штормовых гигантов с их престола.

Король Гекатон и его дочери

До разрушения Уложения Король Гекатон был, вероятно, самым могущественным из всех штормовых гигантов. Из Вихря, своей цитадели глубоко в Бесследном Море, он возглавлял совет, включавший в себя представителей всех гигантских рас, от великих штормовых гигантов до низменных холмовых гигантов. Он использовал силу *Трона Драконьих Черепов*, подарка его жены, чтобы приструнять наиболее непокорных гигантов.

Пока Гекатон правил, страха перед его гневом и уважения к Уложению было достаточно, чтобы меньшие гиганты не бунтовали против него. Но в последние годы Король Гекатон становился все сильнее убежден, что эпоха гигантов прошла, о чем свидетельствовала растущая пропасть между гигантами и их богами. Аннам Всеотец не отвечал на молитвы, его божественные отпрыски — меньшие божества гигантов — были недоступны, ведя непрекращающиеся междоусобные войны на Внешних Планах. Гекатон пришел к выводу, что гиганты больше не были по праву властителями мира.

Несколько месяцев назад опасения Гекатона подтвердились, когда Уложение было разрушено. Король был потрясен мыслью, что штормовые гиганты могут потерять свое главенствующее положение среди гигантов. Когда это произошло, он сделал все что от него зависело, чтобы удержать совет в целости, заставив меньших гигантов подчиняться силой.

Жена Гекатона, Королева Нери, испытывала особые чувства к меньшим народам. Она навещала их довольно часто и в годы до разрушения Уложения, выходя из моря, чтобы встретиться с ними на Побережье Меча. Нери все время убеждала мужа, что надо уважать цивилизации меньших народов и оставить их в покое, если уж он не соглашался попытаться сформировать с ними альянс. Гекатон, от природы относящийся к меньшим народам с недоверием, не хотел иметь с ними ничего общего, но уважал желание своей жены общаться с ними периодически.

Нери продолжала навещать меньшие народы время от времени даже после потрясений, пока в один из дней она не вернулась из своего путешествия на побережье. Младший брат Гекатона, Император Утор, командир гарнизона короля, вскоре обнаружил труп Нери на маленьком острове, где как известно она встречалась с людьми. Было ясно, что она была убита меньшими народами, и Гекатон безутешно рыдал несколько дней, прежде чем погрозил обрушить свое возмездие на прибрежные территории.

Утор не мог утихомирить ярость брата, поэтому он обратился к Принцессе Сериссе, младшей дочери короля, за помощью. Серисса, разделявшая приязнь матери к меньшим народам, и бывшая наследницей Трона Драконьих Черепов, убеждала отца выяснить правду, прежде чем уничтожать всех встречных людей. Гекатон был очарован рассудительностью и мудростью своей дочери, и когда его ураганный гнев стих, он отправился выяснить, как встретила смерть его жена. К несчастью для короля, он был слеп к врагам не только в своем совете, но и в своей семье.

Семена раздора были посеяны в семье Гекатона более чем за год до разрушения Уложения, когда король увидел знамения того, что его старшие дочери, Мирран и Ним, были неспособны унаследовать престол, и что знаки указывали на Сериссу, младшую дочь, как на наиболее достойную наследницу. Мирран была темпераментной как буря и склонной к эмоциональным взрывам, а Ним была полной противоположностью — холодной и бессердечной как морские волны. Хотя Гекатон любил их обеих, он сомневался в их способности управлять меньшими гигантами, так что он объявил Сериссу своим вероятным преемником.

Мирран и Ним подчинились его решению, но не скрывали своего неудовольствия им. В тайне они винили свою мать в убеждении отца обойти их. На самом деле эти обвинения были беспочвенны, Нери наоборот убеждала мужа не делать таких объявлений. Мирран и Ним злились, но не предпринимали ничего, боясь разозлить отца, пока прибывшей недавно в Вихрь Йимрит не удалось попасть в совет и убедить их действовать.

Старшие сестры, действовавшие по совету Йимрит, ответственны и за смерть Нери, и за последовавшее за ней исчезновение Гекатона. Мирран и Ним утолили жажду мести по отношению к Нери, с помощью Йимрит заговорщически организовав ее убийство. Затем они убедили отца отыскать людей, которые убили мать, и дали ему ложную информацию о местонахождении убийц, чтобы сбить его со следа и заманить в опасность.

Вслед за исчезновением Гекатона его совет охватили волнения. После почти месяца отсутствия короля Сериссе пришлось взойти на его трон по наставлению Императора Утора.

Мирран и Ним

Старшая дочь короля Гекатона, Мирран, это испорченный ребенок с настырностью и непредсказуемостью тайфуна. Она жаждет обладать силой Трона Драконьих Черепов и верит, что он по праву принадлежит ей. Она злится на родителей за то, что они назначили наследницей Сериссу и явно показывает свои чувства. Мирран убеждена, что ей суждено править и видела знаки, которые усиливают это убеждение. Мирран ожидает, что все гиганты склонятся перед ней, когда она взойдет на трон. Она планирует использовать свою новообретенную силу и возродить древнюю империю Осторию, смыв с карты города и королевства меньших народов.

Если Мирран похожа на бушующий ветер океанского шторма, то Ним это подводное течение. Среднее дитя Короля Гекатона, она очень холодна и расчетлива. Она всегда чувствовала себя отвергнутой родителями, отчасти из-за того, что Мирран была слишком требовательной, а Серисса очень маленькой. На самом деле Король Гекатон и Королева Нери любили Ним точно так же, как и остальных дочерей, но считали, что она старалась быть отстраненной и что ей сложно угодить. Ним желает, чтобы Мирран захватила трон и тогда, когда Мирран начнет наживать себе врагов повсеместно и докажет, что недостойна правления, Ним планирует сместить ее. Она распознала знамения, которые подтверждают ее право на власть. В отличие от своей буйной сестры, Ним обеспокоена последствиями разрушения Уложения. Несмотря на это, Йимрит убедила ее, что у нее великая судьба и боги вознаградят Ним за возвращение Осторию.

Слева направо: Йимрит, Вождь Гух, Тан Каялитика

Серисса

После пропажи Короля Гекатона Принцесса Серисса оказывается обличенной властью. Она не может найти отца и опасается, что он может быть уже мертв. Серисса видит, как быстро испаряется ее политическое влияние. Некоторые лорды гигантов, бывшие под пятой ее отца, оставили ее двор, чтобы попытаться произвести впечатление на своих богов такими способами, которые могут уничтожить цивилизации меньших народов. Серисса боится войны между шестью расами гигантов в попытке превзойти друг друга, в процессе которой возможно снова разгорится древний конфликт между гигантами и драконами. Принцесса-регент знает, что ее старшие сестры завидуют и презирают ее, но Сериссе никогда не приходило в голову, что ее сестры могут быть причастны к смерти матери и исчезновению отца. Серисса может доверять лишь нескольким гигантам, и Йимрит и ее Дядя Утор в их числе.

Гекатон оставил часть регалий, а именно Скипетр Королнор, магическую вещь, которая позволяет обладателю управлять силами Трона Драконьих Черепов. В соответствии с желаниями отца Серисса предъявила права на скипетр и трон. Даже подчинив себе магию трона, она чувствует себя плывущей по течению. Серисса хочет связаться с меньшими народами и попросить помощи в поисках ее отца, потому что она знает, несмотря на свой размер они способны на великие деяния. Однако Йимрит и Утор советуют Сериссе держаться от них подальше. Утор верит (заблуждаясь), что союз с меньшими народами приведет к усугублению гнева Аннама Всеотца, а Йимрит хочет, чтобы гиганты и меньшие народы истребили друг друга.

Серисса ценит мнение своих советников, но имеет и свою голову на плечах. Она хочет, чтобы ее вера, и вера ее матери, в меньшие народы оправдалась, так что она хватается за любую возможность использовать меньший народ в поисках своего отца, у которого, как она думает, есть сила вернуть все на свои места. Она надеется получить знамение из космоса в подтверждение своих убеждений, но время не на ее стороне.

Йимрит

Йимрит это древний голубой дракон, которая может принимать форму штормового гиганта. В этой маскировке ей удалось заполучить место при дворе Гекатона. Скрывая свою истинную природу и цели от гигантов, Йимрит служит советником Принцессе Сериссе и в то же время тайно подпитывает злобу и зависть ее старших сестер, пытаясь вовлечь гигантов в войну с меньшими народами. Драконихa также желает вырвать Трон Драконьих Черепов из рук штормовых гигантов и добавить его в свою сокровищницу.

Драконихa в маскировке свела Мирран и Ним с представителями Сларкретела, легендарного кракена, который обитает в Бесследном Море. Эти представители меньших народов состоят в секретной, но широко распространенной организации под названием Общество Кракена. Используя информацию, полученную от злых сестер штормовых гигантов, оперативники Общества Кракена застали врасплох и убили Королеву Нери. После этого Йимрит распространила слухи среди совета штормовых гигантов, что королева была убита Альянсом Лордов, конфедерацией городов и поселений меньших народов, разбросанных по Северу. Альянс Лордов представляет из себя большую угрозу для драконов в Фаэруне и Йимрит желает положить ему конец.

Лорды Гигантов

Убежденные в том, что Король Гекатон мертв или еще каким-то образом выведен из игры, пятеро повелителей гигантов отправились в мир, чтобы переписать Уложение своими деяниями и каждый из них надеется подняться на вершину иерархии гигантов.

Слева направо: Ярл Сторвальд, Герцог Залто, Графиня Сансури

Вождь Гух

Гух, ненасытная повелительница холмовых гигантов, возвела огромную бревенчатую усадьбу в холмах к северо-востоку от Золотых Полей в центре Долины Дессарин. Удобно устроившись в своем логове, Гух приказала своим мужьям приносить ей всю еду, которую они только могут унести. Она планирует съесть все, что ей преподнесут, и вырасти до нереальных размеров. Гух верит, что боги наградят ее и превознесут холмовых гигантов над остальными в Уложении, если она станет самым большим гигантом в мире. Гух объедается последние четыре месяца, а соседние ранчо, фермы и сады были разорены. Не удовлетворенные количеством награбленной еды, единомышленники Гух нападают на окрестные поселения, грабя местные поля и склады.

Тан Каялитика

После ухода из совета Гекатона, Каялитика, загадочная женщина — тан каменных гигантов, вернулась в свое убежище в каньоне Расщелины Мёртвого Камня. Там, в священных залах, она надеется поднять свой народ на вершину Уложения и сперва ищет божественного вдохновения. Расщелина Мёртвого Камня спрятана в Серых Вершинах, к востоку от Долины Делимбийр и Высокого Леса и к северо-востоку от шахтерского поселения Ллорх. После недель, проведенных в медитации, Каялитика пришла к выводу, что меньшие народы испортили сны всех гигантов, построив свои поганые поселения на костях древней Остории. Она намеревается очистить землю от этой «грязи», и вернуть «мир снов» в свое нормальное состояние. Каменные гиганты Каялитики выступают из Расщелины Мёртвого Камня, чтобы уничтожить все, что создали люди, эльфы и дварфы, а потом вернуться и вырезать на стенах своих пещер истории о своих достижениях, чтобы боги увидели их и восхитились ими.

Ярл Сторвальд

Сторвальд, яростный и авантюрный ярл морозных гигантов, побывал в самых холодных уголках Моря Движущегося Льда в попытке вернуть Свардборг, родовой дом его предков. Он нашел гнездо с яйцами белого дракона в ледяной крепости и успешно поработил пару белых драконов, держа их яйца в качестве заложников. В последующие месяцы он освободил несколько гигантских длинных ладей ото льда и послал своих налетчиков гигантов нападать на маленькие корабли и грабить их припасы, а также набрать древесины с большой земли, чтобы починить поврежденные корабли и дома Свардборга.

У Сторвальда сохранились детские воспоминания о легенде про Никогда Не Таящий Лед, могущественное, покрытое льдом золотое кольцо, которое может заморозить океаны и покрыть мир горами снега. Меньшие народы знают этот артефакт под другим названием: Кольцо Зимы. Кольцо дарует бессмертие своему носителю и последний раз его видели у человека искателя приключений (бывшего Арфиста) по имени Артус Цимбер. Направляемый магическими рунами выслеживания, Сторвальд планирует найти кольцо и принести миру Эпоху Вечного Льда, обеспечив себе место на вершине Уложения. Сторвальд добыл каплю крови Цимбера у волшебника Жентарима по имени Нильраун, и использовал ее для усиления рун. Сторвальд не знает, что руны ведут морозных гигантов не к Артусу Цимберу, а к находящемуся ближе всего его родственнику, в чьих жилах течет кровь рода Цимберов, который не знает ничего о местоположении Кольца Зимы.

Герцог Залто

Залто, герцог огненных гигантов, верит, что может стать правителем всех гигантов, уничтожив заклятых врагов: драконов. Герцог Залто разослал своих приспешников с заданием найти и раскопать фрагменты колосса убийцы драконов, называемого Вониндод («титан смерти»). Его части были утеряны в битве, а остатки разобраны в конце древней войны между драконами и гигантами. Собрав все части, Залто планирует перековать Вониндода и выпустить его в мир. Под Ледяными Шпилями лежит древняя кузница огненных гигантов под названием Айронслаг. К несчастью для Залто, кузницы Айронслага недостаточно, чтобы восстановить колосса. Неустрашимый герцог планирует украсть Маегеру, огненного перворожденного (primordial), из подземного города-крепости дварфов — Гонтлгрима, и запереть его в адамантиновой кузнице Айронслага. Дварфы нагревают свои собственные кузницы с помощью Маегеры. Опасаясь пытаться штурмовать крепость дварфов, Залто встретился с дроу, представителями Дома Ксолларин, которые хорошо знают планировку Гонтлгрима. С их помощью герцог огненных гигантов планирует пленить Маегеру в железную флягу и переместить первобытного в Айронслаг — что конечно легче вообразить, чем сделать.

Графиня Сансури

Сансури, тщеславная графиня облачных гигантов, — одна из нескольких облачных гигантов, которые удалились в свои облачные замки и отправились в экспедиции, чтобы составить карту современного Побережья Меча и найти утерянные сокровища Остории и древние поля битв. Как археологи, они открывают секреты прошлого и возвращают себе древние реликвии, чтобы впечатлить богов. Сансури, могущественная волшебница, ищет кое-что еще: давно утерянную сокровищницу с драконьей магией, спрятанную ее предками. Она планирует использовать эту новообретенную магию, чтобы сместить штормовых гигантов с вершины Уложения, а потом уничтожить соперников и двор Гекатона. Но сейчас графиня недовольна тем, что поиск утерянных сокровищ продвигается плохо. Отчаявшись, Сансури использовала могущественную магию и коварство и пленила бронзового дракона по имени Фелголос. Она пытает змия в поисках информации. Ужасный рев дракона слышен из облачного замка Сансури на многие мили.

Создание новых Повелителей Гигантов

Это приключение фокусируется на махинациях нескольких повелителей гигантов, но они не единственные из злых гигантов, кто жаждет славы и благоволения богов. В грязных затеях по всему Северу могут быть замешаны и другие повелители гигантов. Вот несколько примеров повелителей, которых вы можете создать:

- Облачный гигант волшебник, который собирается сколдовать апокалиптическое заклинание, используя огромную обсидиановую скалу под названием ночной камень (см. Главу 1) как материальный компонент.
- Герцогиня огненных гигантов, которая платит вождям хобгоблинов за разрушение северных поселений.
- Ярл морозных гигантов, который использует шар драконов [orb of dragonkind], чтобы приманивать драконов в свою крепость-айсберг и там убивать их.
- Тан каменных гигантов, который пытается пробудить тарраска, которая спит в Подземье.
- Вождь холмовых гигантов с банданой Интеллекта [headband of intellect], который выполняет ритуалы, превращающие людей в свиней.

Фракции Севера

Намерения гигантов имеют далеко идущие последствия для Дикого Порубежья и живущих там народов. В облаках были замечены гигантские замки, проплывая над головами отбрасывающие зловещие тени на местные поселения. Караваны и фермы подвергаются атакам. Корабли морозных гигантов начали терроризировать Побережье Меча. Различные организации Севера обоснованно обеспокоены, и некоторые из них сыграют важные роли в событиях, которым еще предстоит развернуться.

Арфисты

Арфисты — это заклинатели и шпионы, которые тайно противостоят злоупотреблению силой, магической или любой другой. Работая поодиночке или в маленьких группах, они собирают информацию по всему Фаэруну, узнавая о политической ситуации в каждом регионе и помогая слабым, бедным, угнетенным, действуя открыто только в самом крайнем случае.

Арфисты сыграли ключевую роль в победе над Тиамат и окончании тирании драконов, а в растущем количестве отчетов о нападении гигантов они видят новую угрозу для мира на Севере. Арфисты не знают почему гиганты вдруг стали такими активными и не знают их целей. Пока что ни один большой город еще не подвергся нападению, но Арфисты боятся, что это ненадолго. Арфисты готовы принять в свои ряды искателей приключений, чтобы они помогли им справиться с угрозой гигантов.

Альянс лордов

Различные поселения на Севере сплотились вместе и образовали Альянс Лордов, шаткий союз, который активно уничтожает угрозы своей совместной безопасности и процветанию. Лидеры Альянса часто спорят друг с другом, пока их оперативники пытаются снискать честь и славу для себя и своих лордов покровителей. К ключевым представителям Альянса Лордов относятся хитрый Лорд Дагульт Неверэмбер из Невервинтера, блистательная Леди Лаэраль Сильверхэнд из Глубоководья, мрачный Лорд Таерн Хорнблэйд из Сильверимуна и волевая Королева Дагнаббет из Мифрилового Зала.

С помощью искателей приключений Альянс Лордов помешал планам Тиамат и ее драконов. Члены Альянса не хотят позволять гигантам безнаказанно разрушать их поселения и грабить их фермы. Члены Альянса призывают искателей приключений всех мастей нападать и убивать гигантов не раздумывая, обещая награду от 200 до 500 золотых монет за каждую голову гиганта, которую они принесут.

Слухи о том, что Альянс Лордов стоял за исчезновением Короля Гекатона еще не достигли лидеров альянса. Как только они узнают об этом, то начнут публично все отрицать и проводить тайное расследование по этому поводу.

Изумрудный Анклав

Изумрудный Анклав — это группа жителей дикой природы, которая защищает естественный порядок вещей избавляясь от всех противоестественных угроз. Они стараются не дать цивилизации и природе уничтожить друг друга и помогают остальным выжить в опасных землях Дикого Порубежья.

Декада и летосчисление

В сеттинге Забытых Королевств неделя состоит из десяти дней и называется декада. В месяце три декады, а в году двенадцать месяцев. Для большей информации по календарю Забытых Королевств смотри врезку «Календарь Харптоса» в главе 1 Руководства Мастера.

Это приключение не привязано к какому-то времени, но предполагается, что оно происходит после 1485 ЛД, Года Мести Железных Дварфов, в котором орда орков пришла войной на Север, после чего из их отогнали обратно в горы. На этот конфликт ссылаются в приключении как на Войну Серебряных Пределов. Годы после Года Мести Железных Дварфов получили следующие яркие названия:

1486 ЛД, Год Свитков Нетерских Гор
1487 ЛД, Год Триумфа Повелителей Рун
1488 ЛД, Год Перерождения Дварфов
1489 ЛД, Год Принцессы Воительницы
1490 ЛД, Год Возвращения Звездного Скитальца
1491 ЛД, Год Алой Ведьмы
1492 ЛД, Год Трех Плывущих Кораблей
1493 ЛД, Год Багряных Драконов

Появления гигантов случаются все чаще и члены Изумрудного Анклава начинают понимать, что что-то случилось. Холмовые гиганты опустошают леса, каменные гиганты сравнивают фермы с землей, морозные гиганты стали угрозой на горных тропах, а огненные гиганты угоняют всех в рабство и поджигают равнины и леса. Этого достаточно, чтобы вызвать гнев анклава.

Орден Перчатки (Латной рукавицы)

Члены Ордена Перчатки защищают других от нападок злодеев. С верой в такие божества, как Торм, Хельм и Тир, они используют силу своей веры, сердец и оружия против зла.

Рыцари ордена и их верные сквайры встречаются по всему Северу, собирая информацию о гигантах, ища их логова и помогая защищать поселения.

Жентарим

Жентарим, также известный как Черная Сеть, это беспринципная теневая сеть, которая хочет расширить свое влияние и силу по всему Северу. Его члены желают богатства и власти, хотя официальное лицо организации выглядит более доброжелательным, предлагая услуги лучших наемников, которых можно нанять за деньги. Искатели приключений, вступившие в Жентарим могут пытаться разбогатеть любым способом, помогая или мешая гигантам.

У Черной Сети есть шпионы и оперативники в каждом крупном поселении на севере, и она не желает, чтобы буйствующие гиганты уничтожили их плацдармы. Жентарим хочет защитить свои позиции, а также понять мотивы гигантов. Лидеры Черной Сети рассматривают возможность торговых отношений с гигантами или даже подкупа, если это необходимо, чтобы обеспечить сохранение своего богатства и процветания. В то же время, Жентарим зарабатывает на том, что продает услуги наемников тем, кто не может себя защитить сам.

Общество Кракена

Далеко не благожелательная фракция, Общество Кракена, — группа шпионов, контрабандистов, работорговцев и убийц. Только лидеры сообщества знают, что основатель организации это Сларкретел, кракен-заклинатель, который живет в глубинах Бесследного Моря.

Кракены это брошенные создания богов, оставленные после космической войны, которая бушевала на рассвете цивилизованного мира. Невообразимо древний, Сларкретел жаждет воссоединиться со своими создателями на небесах. Десятки тысяч лет кракен без устали искал утерянный путь восхождения к божественному статусу. В настоящее время он распустил свои щупальца по всему Фаэруну, скрывая силу, которая может однажды стать угрозой всему миру.

Поклонение Сларкретелу началось сотни лет назад на Пурпурных Скалах. Люди, населяющие эти острова, выбрасывали молодых в море, в качестве ритуала успокоения Сларкретела. Эти пожертвованные отпрыски позже всплывали на поверхность и возвращались в свои деревни взрослыми, но с деформациями как у рыб. По достижении конца жизненного срока они возвращались в море к своему страшному господину. Жители Пурпурных Скал в остальном влачат тихое существование, не зная об обширной сети шпионов кракена на большой земле.

Общество Кракена это широко распространенная организация, которая зародилась не на Пурпурных Камнях, а в городах Севера. Психические способности кракена так велики, что он может дотянуться до жителей Побережья Меча. За годы, он телепатически заманил изгоев и потерянных в свою организацию обещаниями лучшей жизни. Его агенты злые и жадные. Они таятся в тенях и участвуют в делишках, соответствующих своей природе, если не собирают информацию для кракена.

Сларкретел был уже очень стар, когда гиганты и драконы воевали друг с другом, что было больше сорока тысяч лет назад, и кракен хочет снова разжечь эту войну и уничтожить города Побережья Мечей в ходе нее. Когда Йимрит связалась с его агентами в поисках помощи, Сларкретел повелел своим последователям помочь драконихе схватить Гекатона, короля штормовых гигантов, после убийства королевы. Йимрит хочет, чтобы Гекатон оставался в живых, чтобы его нельзя было воскресить, и можно было держать в качестве выкупа, если ее планы будут сорваны.

Волшебник мореход из Общества Кракена по имени Тольтц Даггердарк превратил свой корабль, Моркот, в плавающую тюрьму. Король Гекатон скован цепями внутри и не может сбежать без посторонней помощи. Корабль плавает между островами Бесследного Моря, подальше от пытливых взглядов.

Ведение приключения

Чтобы провести это приключение, вам понадобятся *Книга Игрока, Руководство Мастера и Бестиарий*. Потратьте несколько минут на прочтение раздела о гигантах в *Бестиарии*, так как в нем содержится важная информация о гигантах. *Путеводитель Приключенца по Побережью Меча* не требует прочтения, но содержит обширные знания о Побережье Меча и Севере, которые помогут осветить сеттинг приключения. В нем так же представлены предыстории персонажей, которые можно использовать в этом приключении.

Текст, который написан в подобной рамке, нужно читать вслух или перефразировать для игроков, когда их персонажи впервые приходят в локацию или при особых обстоятельствах, описанных в тексте.

Никто не выигрывает,
когда сражаются гиганты

Бестиарий содержит характеристики большинства монстров и НИП этого приключения. Если имя монстра написано **жирным шрифтом**, то это визуальная подсказка, указывающая на характеристики существа в *Бестиарии*. Описания и характеристики новых монстров содержатся в приложении С. Если характеристики находятся в приложении С, то в приключении это указывается. Приложение так же содержит новые действия и варианты особенностей гигантов из *Бестиария*, которые вы можете использовать по желанию, ведя это приключение.

Заклинания и немагические объекты или снаряжение, упомянутые в этом приключении описаны в *Книге Игрока*. Магические предметы описаны в *Руководстве Мастера*, если только текст приключения не отсылает вас к описанию предмета в приложении В.

Описание приключения

На рисунке 0.1 представлена схема, иллюстрирующая задуманный ход приключения. В ней также указан уровень, для которого предназначена соответствующая глава.

Приключение начинается с главы 1. Персонажи прибывают в укрепленную деревню Найтстоун вскоре после нападения облачных гигантов. После очистки деревни герои находят нескольких пропавших жителей в населенном монстрами пещерном комплексе к северу от деревни. Глава завершается спасением деревенских и получением задания, которое ведет персонажей в одну из трех локаций: Брин Шандер, Золотые Поля или Трибор. Зефирос, дружественный облачный гигант, предлагает отвезти их в нужное место на своей летучей башне. По пути персонажи отваживают группу злых культистов воздуха, а также ударную группу Альянса Лордов, которая ошибочно приняла Зефироса за врага. Доставив партию по назначению, Зефирос прощается с героями и улетает.

В главе 2 персонажи защищают Брин Шандер, Золотые Поля или Трибор от нападения гигантов. Полученные в конце битвы задания направляют их на дальнейшее исследование Дикого Порубежья. В какой-то момент путь приключенцев пересекается с еще одним дружественным гигантом — морозным гигантом по имени Харшнаг. Эти события описаны в главе 3.

В главе 4 Харшнаг приводит группу в храм под Хребтом Мира, где она встречается с оракулом. Оракул просит, чтобы искатели приключений нашли потерянные реликвии, захороненные под погребальными курганами Утгардтцев, раскиданными по Северу. Если авантюристы справляются с заданием, оракул говорит им, что надо сделать, чтобы покончить с угрозой гигантов. Когда искатели приключений покидают храм в последний раз, появляется Йимрит и атакует их. Харшнаг сдерживает древнего синего дракона, пока авантюристы убегают с или без помощи таинственных культистов дракона и воздушного корабля.

Главы с 5 по 9 описывают логова пяти повелителей гигантов, угрожающих Северу. Игроки выбирают, с кем из повелителей они хотят сразиться. У этих злодеев есть раковина телепортации, которая нужна персонажам, чтобы добраться до Вихря, крепости штормовых гигантов в Бесследном море. Глава 10 описывает политические события в совете штормовых гигантов и трудности, с которыми сталкивается его нынешняя правительница, Принцесса Серисса.

Если искателям приключений удается заслужить доверие Сериссы, то она просит их найти ее отца, Короля Гекатона. Поиск Гекатона описывается в главе 11. Будучи освобожденным из плена он присоединяется к группе, чтобы убить драконихи Йимрит в главе 12. Если Гекатон выживает в финальной битве, он снова восходит на трон. В противном случае его дочь Серисса становится королевой. В любом случае, штормовые гиганты заключают союз с меньшими народами против врагов — драконов. Это событие может восстановить Уложение в его прежнем виде, либо вопрос будущего Уложения может остаться открытым в вашей кампании.

Когда Йимрит побеждена, штормовые гиганты предоставляют персонажам свободу разобраться с остальными злыми повелителями гигантов по своему усмотрению.

Гром Штормового Короля — это приключение без прессинга по времени, то есть у персонажей нет необходимости срочно расправляться с угрозой гигантов. Затеи повелителей гигантов займут месяцы на воплощение, что дает героям время исследовать Север, путешествовать с места на место и развлечь себя отвлеченными делами.

Некоторые игроки могут чувствовать острую необходимость придерживаться главной сюжетной линии как можно сильнее, пропуская много различных элементов приключения. Остальные могут последовать по другим зацепкам и отойти от главного сюжета в надежде расширить приключение в новом направлении. Путешествие позволяет вам много путешествовать. Если вы начинаете думать, что группа ушла слишком далеко от главного сюжета, вы можете использовать Харшнага (смотри главу 3), чтобы помочь вернуть персонажей к главной истории. Вы так же можете заставить персонажей встретиться с членами своих фракций (смотри врезку «Фракции Севера»), которые могут заставить игроков спешить и указать им верное направление.

Начало с 5го уровня

Вы можете начать приключение с персонажами 5 уровня, пропустив первую главу и начав в одном из трёх поселений, описанных в главе 2. Приложение А предлагает вам способы по переносу персонажей из приключения Стартового набора D&D или некоторых других приключений D&D в главу 2 Грома штормового короля.

Продвижение персонажей

Вместо отслеживания очков опыта, это приключение предполагает, что искатели приключений будут получать уровни после выполнения определенных целей. В конце каждой главы есть врезка «Продвижение Персонажей», в которой описано при каких обстоятельствах персонажи получают уровни. На схеме приключения (рисунок 0.1) показано какого уровня персонажи должны быть, когда они начинают каждую главу. Когда они получают 9 уровень, они не продвигаются на 10 уровень пока не выполнят обе цели в главах 10 и 11.

Вы, конечно, можете игнорировать эти этапы и отслеживать опыт как обычно.

Смертельные столкновения

Многие столкновения в этом приключении специально задуманы смертельными. Они проверяют способность игроков принимать умные, рассудительные решения под давлением. Смертельное столкновение может быть единственным столкновением в этот день (и предполагается, что группа будет в полной силе и здравии), или оно может быть настолько сложным, что от персонажей ожидается, что они захотят избежать боя любой ценой.

Блок-схема приключения

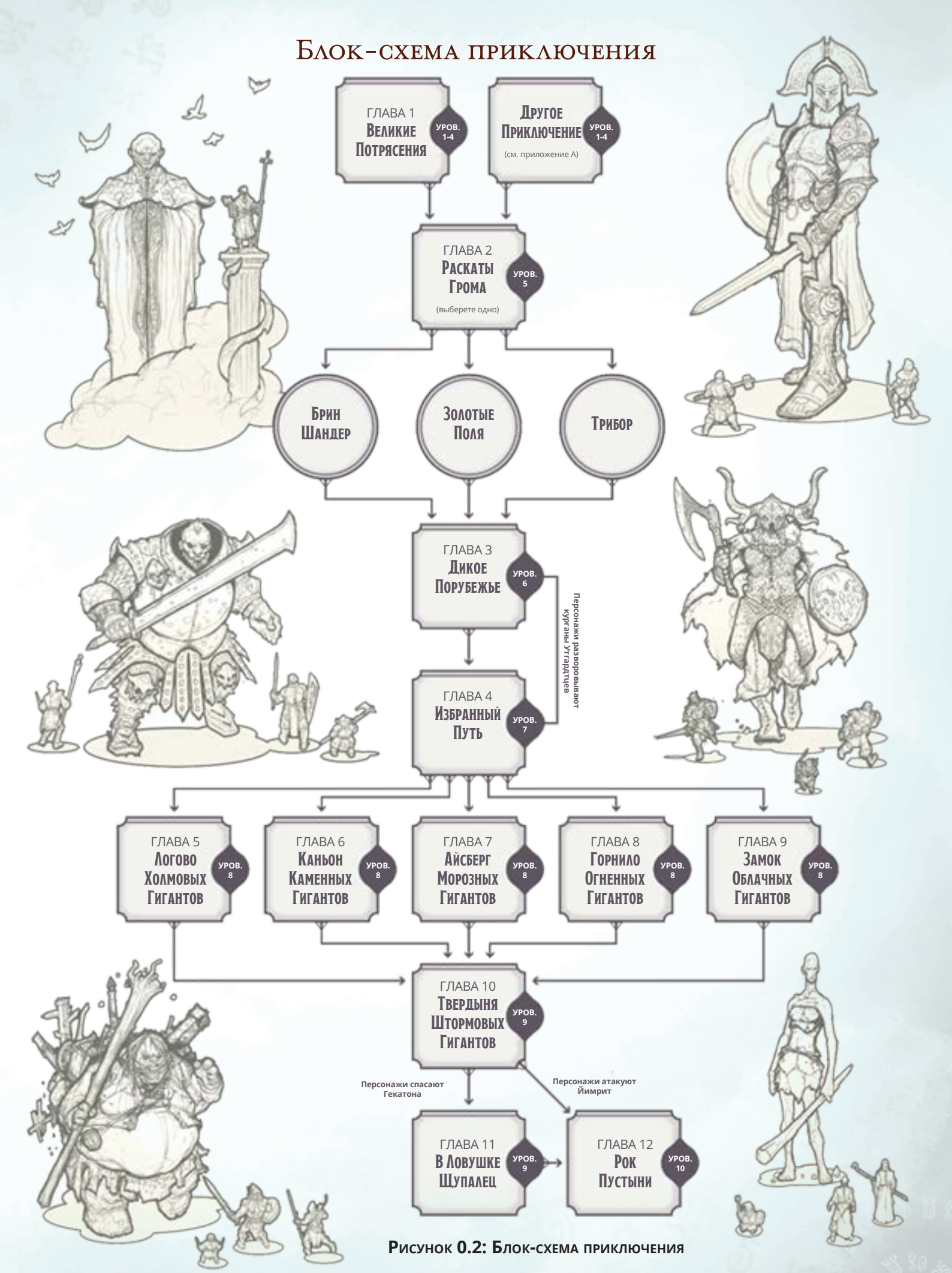


Рисунок 0.2: Блок-схема приключения

Убийство всей группы («УВГ») не заканчивает кампанию. Гиганты и другие умные существа очень любят брать пленников. В первый раз при УВГ вы можете заставить персонажей очнуться в плену при 1 хите. Дайте каждому из них шанс сбежать от своих тюремщиков.[1]

Сокровища

В *Громе штормового короля* содержится большое количество сокровищ. В этом разделе описано как стоит обращаться с некоторыми видами сокровищ, которые можно найти в приключении.

Случайное количество монет

Количество монет в кошельке существа часто представляется в виде кости и множителя. Например, у гиганта может быть 3к6 х 100 зм в мешке. Чтобы определить количество монет в мешке, сделайте бросок 3к6 и умножьте результат на 100, чтобы получить число от 300 до 1800. Вместо броска вы можете определить количество монет просто выбрав число в правильном диапазоне. Если у персонажей уже много добра и они не знают, что с ним делать, то берите минимум. Если им не очень везет с сокровищами, возьмите среднее значение (в этом примере 1000 зм) или максимум.

Случайный магический предмет

Иногда среди сокровищ может быть один или несколько магических предметов, определяемых броском кубика и таблицей сокровищ из главы 7 *Руководства Мастера*. Для определения этих предметов бросьте к100 (или пусть игрок бросит для вас) и просмотрите определенную таблицу в *Руководстве Мастера*. Если у игроков есть «список желаемых» магических предметов или вы думаете об определенном магическом предмете, который может помочь группе, то вы можете не делать бросок и выбрать предмет из таблицы. Например, если персонажи находят магический предмет, привязанный Таблице Магических Предметов В, и группе не хватает магии для дыхания под водой при путешествии в главе 10, то вы можете решить, что предмет — это зелье *дыхания под водой* или *плащ ската* [potion of water breathing, cloak of the manta ray], которые есть в Таблице Магических Предметов В в *Руководстве Мастера*.

Гигантские сокровища

Разбросанные по всему приключению предметы искусства сделаны под размер гигантов, включая различные украшения, одежды или декор помещений. Хоть эти предметы могут быть довольно ценными, их вес и размеры не позволят их легко перенести. Персонажи должны решить для себя, стоит ли им переносить такое. Если они будут жадными, используйте вариант нагрузки из правил *Книги Игрока* для понимания того, что они разумно могут нести.

Сумки гигантов

В дополнение к сокровищам гиганты владеют и обыденными вещами, которые носят с собой в кожаных мешках или хранят в старых сундуках. Когда персонажи обыскивают побежденных или расхищают запасы гигантов, добавьте туда немного предметов выбираемых или определяемых случайно из предметов в таблице Содержимое Сумки Гиганта. Если не указано, что предметы гигантского размера, то они для существа Маленького или Среднего размера.

Содержимое сумки гиганта

к100	Содержимое
01-02	Лезвие топора (используется как рубило)
03-04	Помятый металлический шлем (использовался как миска)
05-06	Заплесневевшая и вонючая голова сыра
07-08	Потертый плащ на гиганта (шерстяной или из шкур)
09-10	Гигантский костяной гребешок
11-12	Железный котелок для готовки
13-14	Гигантский рог для питья
15-16	Гигантский разделочный нож
17-18	Окорок
19-20	Облезлые меховые шкурки
21-22	Небольшой мешок соли
23-24	Пара гигантских сандалий
25-26	Гигантский бурдюк (полный)
27-28	Бочонок эля (наполовину пустой)
29-30	Ожерелье размером на гиганта, сделанное из костей (холмовой), каменных бус (каменный), драконовых клыков (ледяной), железных чушек (огненный), перьев (облачный) или морских звезд (штормовой)
31-32	Цепь длиной 5 футов
33-34	1к6 человеческих черепов
35-36	Мешок сушёных грибов
37-38	50-футовый моток пеньковой верёвки
39-40	Идол высотой 3 фута, изображающий Гролантора (холмовой), Скорауса Каменные Кости (каменный), Трима (ледяной), Суртура (огненный), Мемнора (облачный) или Стронмауса (штормовой)
41-42	1к6 дохлых форелей
43-44	Помятый железный щит
45-46	Деревянное весло
47-48	Пустая деревянная бочка
49-50	10 футов пеньковой верёвки с привязанным деревянным ведром на конце
51-52	Сложенный тент
53-54	Ездовое седло
55-56	Фаршированное животное
57-58	Живое животное (курица, коза, свинья или овца)
59-60	1к6 заплесневелых буханок хлеба
61-62	6-футовый деревянный столб от забора
63-64	Деревянная дверь с железными витыми петлями
65-66	Пустой деревянный сундук (незапертый)
67-68	Кресло-качалка
69-70	Раскрашенная каменная лошадь или деревянные сани
71-72	1к6 драконьих чешуек
73-74	Резная каменная статуя человека или дварфа
75-76	Деревянный манекен или манекен для битья
77-78	Гроб или небольшой ларец
79-80	Котёл или гигантский чайник
81-82	Гигантская курительная трубка
83-84	Бронзовый гонг
85-86	Железный колокол (с или без своего языка)
87-88	Улей
89-90	Гигантский барабан
91-92	Резная из дерева фигура эльфа или полурослика
93-94	Вырванное деревце или ягодный куст
95-96	10 футовая пеньковая верёвка с речным якорем на конце
97-98	Колесо от фургона
99-00	Надгробие

1 Так же известное как TPK или Total Party Kill. При необходимости используйте НИПов, таких как Зефирос, облачный гигант из главы 1, чтобы помочь им выбраться из таких мест. Если повезет, игроки поймут намек и будут стараться избегать повторения таких ситуаций.

Глава 1: Великие потрясения

Эта глава предназначена для того, чтобы продвинуть партию приключенцев 1 уровня до 5 уровня. Персонажи получают уровни, достигая различных целей, как описано во врезке «Продвижение персонажей» в конце главы. Если же персонажи уже 5 уровня, переходите ко главе 2 «Раскаты грома», используя информацию в Приложении А, если персонажи переходят в это приключение из одного из прежде опубликованных официальных приключений.

Найтстоун — укрепленное поселение, находящееся в нескольких милях к югу от Ардипского Леса, в необузданных холмах между Глубоководьем и Даггерфордом. Одинокий деревянный знак, находящийся в месте, где дорога на Найтстоун соединяется с Главным Трактом, указывает направление к поселению.

Ближайшие соседи Найтстоуна — эльфы из Ардипского Леса. Охотники из Найтстоуна не раз навлекали на себя гнев эльфов. Тем не менее, эльфы — меньшая из проблем поселения, как вскоре узнают прибывающие в Найтстоун в поисках приключений будущие герои.

Персонажи могут приехать в Найтстоун по одной или нескольким из нижеприведенных причин:

- Персонажи слышали рассказы о терроризирующих поселение гоблинах. Верховный Стюард Найтстоуна, Леди Велроса Нандар, — глубоководская дворянка. По слухам, она предлагает награду тем, у кого есть храбрость и способность разобраться с этой гоблинской угрозой.
- Найтстоун — популярное место для богатых дворян, желающих поохотиться в Ардипском Лесу. Приключенцы могут заработать хорошие деньги, предлагая свои услуги в качестве охранников на охоте.
- У жителей Найтстоуна старый, и похоже, неразрешимый конфликт с северными соседями, эльфами Ардипского Леса. Леди Велроса Нандар ищет умелых посредников, которые могли бы помочь разрешить диспут.
- Найтстоунский постоялый двор известен своей едой и уютными номерами. Владелиц гостиницы, дварф Морак Ур'трэй, хорошо предрасположен к приключенцам и у него нюх на выгодные возможности подзаработать авантюризмом.

Используя информацию о Найтстоуне, приведенную далее в этой главе, вы можете придумать и другие зацепки приключения.

Когда вы и приключенцы будете готовы отправиться в путь, прочтите:

> Вы путешествуете по Главному Тракту уже несколько дней. С приближением вечера вы замечаете на обочине деревянный столб рядом с дорогой, уходящей в холмы на севере. К столбу приколочены три знака в форме стрелок. Две из них, на которых написано «Даггерфорд» и «Глубоководье», указывают вдоль Главного Тракта в противоположных друг другу направлениях. Третья, с надписью «Найтстоун», указывает на уводящую от Тракта дорогу. Если память не подводит, отсюда до Найтстоуна примерно десять миль по дороге.

Найтстоун

Прочтите текст, приведенный ниже в тот момент, когда персонажи подходят к Найтстоуну. Вы можете изменить текст исходя из времени суток, в которое герои появляются.

После того, как вы прошли по дороге десять миль вы слышите звон колокола. Звук становится все громче и вот перед вами появляется Найтстоун. Река течет вокруг поселения, образуя естественный ров. Сама деревня окружена деревянным частоколом, за которым вы видите мельницу, высокую колокольню и высокие покатые крыши некоторых зданий. Кроме звона колокола вы не замечаете какой-либо активности в деревне. Дорога заканчивается опущенным подъемным мостом, который перекинут через ров. За мостом две смотровые башни стоят по сторонам прогала в частоколе.

К югу от деревни и окруженная рвом с рекой находится конусообразных холм с плоской вершиной, на которой стоит каменная крепость, окруженная деревянной стеной. Крепость, которая возвышается над деревней, частично разрушена. Деревянный забор, который когда-то соединял крепость с деревней тоже частично разрушен.

Найтстоун получил свое название в честь большого обломка обсидиана, который раньше стоял в центре деревенской площади. Обсидиановый мегалит был покрыт странными вырезанными на нем символами и излучал магию как показало исследование с помощью *обнаружения магии*, но его свойства и назначение осталось загадкой. Местные жители считали, что это реликвия прошедших эпох или королевств и не трогали его.

Три дня назад замок облачных гигантов пролетел над Найтстоуном и сбросил большие камни на поселение и его крепость. Местные жители были неспособны защитить себя от бомбардировки, так что те, кто не был убит, опустили мост и сбежали в близлежащие холмы укрывшись там в пещерах. После этого с неба спустились четыре облачных гиганта, подняли черный камень и унесли в свой замок на дальнейшее изучение, думая, что это Осторианский артефакт. Потом облачный замок улетел со своей добычей.

Деревенские жители с удивлением обнаружили в пещерах клан гоблинов и пару дружественных с гоблинами огров. Жителей атаковали, взяли в плен и привели к Харку — боссу гоблинов. Харк допросил их, узнал о нападении гигантов на Найтстоун и послал банду гоблинов разграбить опустевшее поселение. Персонажи, которые захватят в плен и допросят гоблинов могут узнать где держат местных жителей.

Приведенные ниже знаки дают понять, что в Найтстоуне что-то произошло.

- Подъемный мост (зона 1) опущен и охранные башни по периметру (зона 2) пусты.
- Колокол храма (зона 5) не перестает звонить.
- Крепость (зона 14) и мост, который соединяет ее с деревней (зона 11) частично разрушены.

Гоблины рыщут по деревне в поисках сокровищ. Они слишком растянулись и это дает авантюристам возможность ликвидировать их по одному или по двое за раз. Одинокий гоблин, получив урон, может попытаться сбежать по вашему усмотрению. По возможности, гоблин отступает в храм (зона 5). Смотри врезку «Найтстоун: Общее описание» чтобы узнать информацию о поселении. Планировка деревни показана на Карте 1.1. Следующие разделы описывают зоны на карте.

Найтстоун: общее описание

Найтстоун представляет из себя раннесредневековый замок типа «мотт и бейли» (насыпной холм с донжоном, и обнесенный частоколом двор), построенный на Реке Ардип. Общее описание поселения приведено ниже.

Двор замка. Деревянный частокол высотой 15 футов окружает деревню и двор. Бревна частокола заострены сверху, а щели между бревнами заполнены дёгтем. На частокол и его каменные дозорные башни (см зона 2) нельзя забраться без помощи снаряжения или магии, например, заклинания *паук*.

Все здания в деревне кроме дозорных башен сделаны из дерева и у них крутые крыши из теса. Они соединены грязными тропками.

Ров. Вода из реки наполняет ров глубиной 15 футов. В ширину ров 30 футов, сужаясь до 20 футов под мостом (зона 1). Во рве водится форель.

Крепость. Крепость возвышается над деревней и стоит на верхушке холма. Каменистые склоны холма покрыты сланцем и подниматься по этим склонам нужно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 20.

Крепость окружает 8 футовый каменный парапет и 15-футовая внешняя стена сделанная из толстых деревянных брусьев с бойницами для лучников. Стена крепости сделаны из гладких, плотно подогнанных каменных блоков. На крепость и внешнюю стену нельзя взобраться без помощи снаряжения или магии, например, заклинания *паук*.

Камни. Во время исследования Найтстоуна персонажи находят свидетельства нападения гигантов: камни погруженные в землю, дыры пробитые в крышах, обломки повсюду и мертвые жители погребенные под завалами. Камни облачных гигантов 3 фута в диаметре и весят по 500 фунтов каждый.

1. Подъемный мост

Мост опущен на момент прибытия героев. В длину он 20 футов, в ширину 10 футов и сделан из крепких дубовых досок. Железные цепи прикованы в мосту и идут к подъемному механизму в ближайших охранных башнях (зона 2а).

Следы

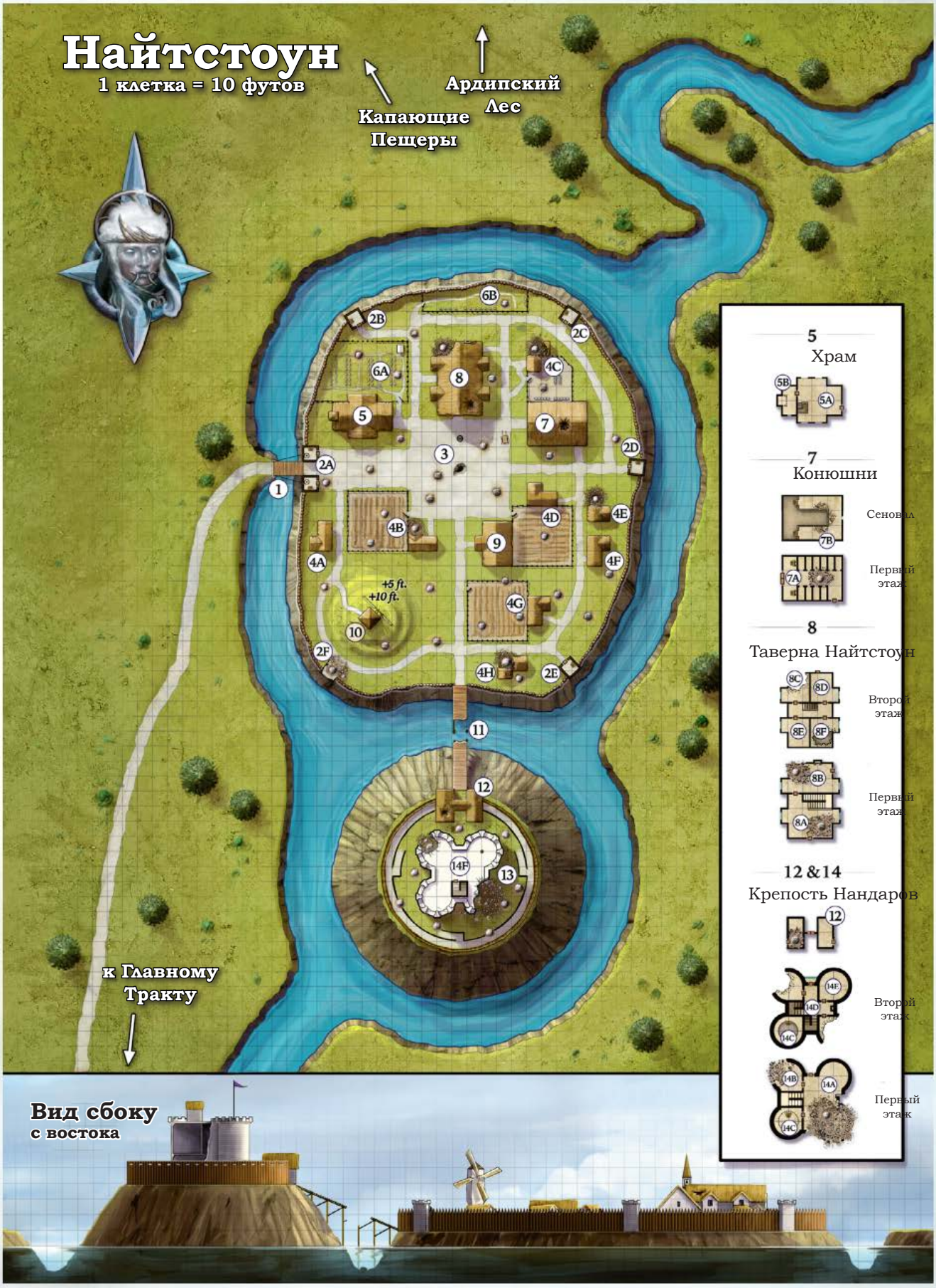
Персонажи, которые обыскивают зону к западу от моста находят несколько следов гуманоидов в траве и грязи. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 показывает, что большинство следов (оставленных несколькими дюжинами сбежавших жителей) ведут на север. Удачная проверка также показывает, что следы маленьких гуманоидов (следы дюжины гоблинов) ведут с севера к мосту, а также два следа необычно больших волков (воргов из зоны 3) ведут туда же.

2. Сторожевые башни

Семь каменных дозорных башен окружают деревню по периметру. Каждая их них 20 футов в высоту с крышей оканчивающейся зубчатым парапетом. В каждой башне есть деревянная лестница, ведущая к люку на парапет в крыше.

2А. Западные башни

Две охранные башни стоят по обе стороны от входа в деревню, формируя вход. В каждой башне есть лебедка и механизм, поднимающий и опускающий мост. Если вращать оба механизма одновременно, то мост поднимается или опускается за 1 раунд на 30 градусов. Проще говоря, мост можно полностью поднять или опустить за 3 раунда.



Карта 1.1: Найтстоун

2B. Северо-западная башня

Эта охранная башня стоит между двумя кладбищами деревни (зоны 6a и 6b). В ней нет ничего интересного.

2C. Северо-восточная башня

Две свиньи пасутся на траве у подножия башни. Они сбежали с фермы (зона 4c) и безобидны. Башня пуста.

2D. Восточная башня

Дверь в башню приоткрыта и жадная гоблинша Гверк таится внутри. Гверк украла серебряный медальон из ближайшего дома (зона 4e) и сейчас тихо любуется им. Она боится, что другие гоблины заберут у нее медальон.

Сокровища. Серебряный медальон Гверк выполнен в форме рыбки и содержит портрет розовощекого полурослика по имени Ларлоу. Медальон принадлежит его вдове, Таэле Саммерхоук, и стоит 25 зм. Таэла находится в Капающих Пещерах (смотри зона 4, карта 1.2).

2E. Юго-восточная башня

Дверь в эту башню приоткрыта. Два **гоблина** по имени Ларв и Снокк обыскивают башню в поисках сокровищ, если только они не убежали в зону 4g, привлеченные звуками битвы.

Сокровища. У Ларва есть мешок, наполненный украденными вещами (не стоят ничего) и тремя флаконами духов (стоят по 5 зм каждый). У Снокка в мешке чучело кровавого ястреба (не стоит ничего) и старая бронзовая бутыль с гравировкой ухмыляющегося лица полурослика (стоит 1 зм).

2F. Юго-восточная башня

Падающий камень пробил крышу этой башни и разрушил все, кроме внешней стены. Обыск обломков открывает остатки лестницы и старую деревянную дверь со сломанными петлями.

3. Площадь

Два **ворга** убили собаку и теперь пируют ее останками в северо-западном углу деревенской площади. Ворги бросаются на любого персонажа, вышедшего на площадь. Ворги сражаются насмерть. Если к моменту начала схватки на площади колокол утих, то гоблины в зонах 4c и 9 слышат шум и приходят посмотреть, в чем дело. Они остаются на краю площади и стреляют в персонажей стрелами.

Площадь представляет собой открытое пространство земли с дырой посередине глубиной 5 футов. Ночной камень, дающий название деревне, раньше стоял здесь, но его забрали облачные гиганты, оставив дыру в земле. К северу от дыры находится крытый колодец. Из прочего на площади находится пустая телега и пара прочно вкопанных в землю коновязей. С площади видны вывески Постоялого Двора Найтстоун (зона 8) и магазина Торговой компании «Львиный Щит» (зона 9).

4. Жилые дома

В деревне восемь коттеджей, каждый из которых принадлежит одной из местных семей. Половина домов были сильно повреждены во время бомбардировки облачных гигантов.

Типовой коттедж состоит из квадратной комнаты со стороной 10 футов, служащей кухней и столовой, и комнаты 10 на 15 футов, где спят жильцы.

4A. Резиденция Дельфринделов

Этот особняк принадлежит Дельфринделам, семье, которая владеет и управляет мельницей (зона 10). Гоблины уже обнесли этот особняк забрав все ценное и оставив дом в полном беспорядке.

4B. Ферма Осстра

Гигантская глыба уничтожила заднюю стену дома семьи Осстра, а еще два камня упали в сад, где хозяева выращивали пшеницу. Гоблины обыскали дом в поисках ценностей и побросали все ненужное на пол.

4C. Ферма Саутвелл

Этот дом принадлежал женщине среднего возраста по имени Семиль Саутвелл, которая выращивала свиней и цыплят. Семиль умерла от падения камня на ее дом. Персонажи, которые обыскивают обломки, находят ее раздавленное тело.

Грязный дворик обнесенный заборчиком прилегает к дому Саутвелл и в нем находятся деревянные корыта для кормления и курятники. Два **гоблина** по имени Поджо и Тот находятся во дворе, если их не привлекли звуки битвы со стороны деревенской площади. Гоблины нападают на персонажей сразу же. Если убить одного из них, то второй убегает.

Сокровища. У Поджо есть кошель с золотым кольцом (стоимостью 25 зм), которое он стянул с мертвой руки Семиль Саутвелл. У Тота есть кошель с 5 мм и мешок с живым цыпленком.

4D. Ферма Хулваарн

Хулваарны это семья людей фермеров и к их особняку прилегает огород, засаженный картошкой и репой. Дом не был поврежден бомбардировкой облачных гигантов, но камень упал в огород и моментально убил Нестора Хулваарна, главу семьи. Его тело видно под глыбой.

Двери дома открыта настежь. Гоблины уже обыскали дом в поисках ценностей, не найдя ничего и оставив дом в беспорядке.

4E. Особняк Саммерхоуков

Саммерхоуки, семья полурослико в, жили здесь. Таэла Саммерхоук и ее муж, Ларло, были аптекарями. Они так же растили цветы, о чем свидетельствуют маленькие клумбы и цветочные горшки по всему дому. Когда камень упал на переднюю комнату дома, Ларло был убит моментально. Таэле удалось сбежать с их четырьмя детьми.

Сокровища. Гоблины уже обыскали дом, однако персонажи, которые обыскивают дом и успешно проходят проверку Мудрости (Восприятия) Сл 15, находят скрытый лаз под полом, в котором они находят инструменты травника, флакон антитоксина и кошель с 15 зм.

4F. Резиденция Агганор

Этот дом принадлежит Дестини Агганор, женщине тифлингу средних лет, и ее взрослому сыну Грину. Все ставни окон дома закрыты. Входная дверь тоже закрыта и на ней нанесены ряды выжженных на дереве витиеватых рун. Большинство жителей предполагают, что эти руны чисто декоративные, однако любой персонаж, который понимает Инфернальный, может перевести эту надпись как: «Пусть тот, кто войдет в этот дом без разрешения, владельца будет гореть девяносто девять лет в глубинах Нессуса и еще тысячелетие мерзнуть в ледяных пустынях Кании.»

Гоблины хотели проникнуть в дом, но не смогли справиться с замками. Персонажи могут использовать инструменты вора, чтобы открыть замок на двери или ставни на окне успешной проверкой Ловкости Сл 15.

Сокровища. При обыске дома можно найти незакрытый деревянный сундук с золотым символом Асмодея (стоимостью 75 зм), набором целителя и зельем лечения.

4G. Ферма Неспер

Два **гоблина** танцуют в саду позади дома, который принадлежит Несперам, людям фермерам, которые выращивают тыкву и кабачки. Гоблины, Блик и Флик, надели на головы пустые тыквы и играют в салки вслепую. Пока они носят тыквы их можно считать слепыми.

Если здесь начинается бой, то гоблины в зоне 2e слышат шум и прибегают сюда.

Гоблины уже обыскали дом Несперов и его входная дверь открыта настежь. Особняк не был поврежден во время бомбардировки, но после этого был сильно разграблен.

Сокровища. У Блика есть кошель с 4 мм и 3 см. В юго-восточном углу сада валяется мешок с вещами Флика, среди которых там есть трутница, трубка для курения, мягкий игрушечный медвежонок и набор карт Анте Три Дракона (стоимостью 1 зм).

4H. Резиденция Кселбрин

Кселбрины были парой пожилых людей, которые переехали в Найтстоун из Глубоководья четыре года назад по просьбе Леди Нандар. Меланта Кселбрин служила нотариусом деревни и хранителем архивов. Она и ее муж, Латан, были убиты, когда крыша их дома обрушилась. Рилликс, их домашний **трессим** (смотри приложение C), прячется в обломках. Если персонажи тратят время на обыск дома, то Рилликс вылетает из теней, пугая одного или нескольких персонажей, а потом снова ищет где спрятаться.

Сокровища. Гоблины еще не обыскали дом Кселбринов. Персонажи, которые обыскивают дом, находят тела Латана и Меланты. Обыск стола Меланты дает понять ее профессию (восковые печати, бутыли с чернилами, пустые свитки, перьевые ручки, документы на землю и корабли, налоговые записи) и в ящике стола находится кошель с 32 зм и 17 см.

5. Храм

Деревянный храм посвящен Латандеру (богу восхода солнца) и Майликки (богине лесов). В нем имеется стройная высокая колокольня с большим бронзовым колоколом, а также витражи, изображающие сцены рождения, восходящего солнца, деревьев и единорогов. Когда приключенцы впервые прибывают сюда, парадная дверь широко распахнута и колокол нескончаемо звонит.

5A. Храм и кафедра проповедника

Солнечный и лунный свет проникают в это помещение с высоким сводом через четыре окна с витражами в северной и южной стенах. Под окнами стоят простые деревянные лавки, на которые могут присесть пожилые или нездоровые прихожане. В остальном комната практически пустая. У дальней стены находится кафедра, к которой ведут ступени. Пол в храме земляной.

В западной стене к северу от кафедры находится полуоткрытая дверь, ведущая в зону 5b.

5B. Комната и колокольня

В этой задней комнате стоит простая деревянная кровать, в которой спит Хайрал Миструм, деревенский аколит Латандера. Матрас выпотрошен и солома разбросана по комнате. Пол усеян содержимым двух деревянных сундуков: священнические облачения и не имеющие ценности личные вещи. За разгром ответственны два **гоблина**, Бидо и Варк.

Гоблины весело раскачиваются на повязанной узлами веревке, свисающей от колокола в колокольне. Его звук очень нравится гоблинам, и они не перестанут звонить, если только не почувствуют какую-то угрозу своему здоровью. Если персонажи заходят в комнату, гоблины спрыгивают с веревки, обнажают скимитары и атакуют.

Сокровища. У каждого гоблина было по мешку, которые теперь валяются на дощатом полу. Мешок Бидо содержит три бруска благовоний (стоимостью 5зм каждый), серебряный священный символ Майликки в форме головы единорога (стоимостью 25зм), а также какие-то краденные личные вещи, которые ничего не стоят. У Варка в мешке три пустых бутылочки, в которых была святая вода (Варк выпил ее) и вскрытая деревянная шкатулка для пожертвований, в которой 37мм и 15см.

6. Кладбища

Большинство деревенских, умерших со дня основания Найтстоуна, погребены на этих двух кладбищах. Почти половина из них погибла, когда на деревню напали лесные эльфы пять лет назад (смотри врезку «Нандары из Найтстоуна»).

6A. Склеп Нандар и кладбище

Узкие тропки петляют вокруг могил, большинство которых украшены гранитными надгробиями. Пара надгробий были уничтожены упавшими камнями.

В северо-восточном углу стоит склеп с именем Нандар выгравированным над закрытым входом. Чтобы сломать дверь нужен лом или похожий инструмент и удачная проверка Силы (Атлетика) Сл 11.

В склепе Нандар стоит каменный постамент, на котором стоит деревянный гроб. Гроб легко можно приоткрыть и в нем находятся останки и порванный похоронный саван Лорда Дрезлина Нандара, основателя деревни, который умер один год назад. Ни в склепе, ни в гробу нет ничего ценного. Если кто-то из персонажей берет хотя бы одну из костей Лорда Нандара и выносит из склепа, в склепе материализуется и атакует героев **спектр**. Спектр не может покинуть кладбище и пропадает если его хиты падают до 0 или если нет целей для нападения.

6B. Северное кладбище

Это кладбище было создано, когда на том, что рядом с храмом, кончилось место. Здесь нет ничего примечательного.

7. Конюшня

Семейство Нандар (смотри врезку: «Нандары из Найтстоуна» далее в данной главе) добыли лошадей для деревни и держат их в этой конюшне. Паникующие жители бросили лошадей здесь, когда один из камней проломил крышу конюшни. К счастью, ни одна из лошадей не пострадала.

7A. Амбар

В амбаре земляной пол. Пять тягловых и пять ездовых лошадей стоят в деревянных стойлах по северной и южной стенам. На стенах висят сбруя, стремена, кожаные седла. По двум деревянным лестницам легко взобраться на сеновал (зона 7b).

Персонажи, зашедшие в амбар, будут атакованы прячущимся в сеновале гоблином.

7B. Сеновал

Лофт заполнен связками сена и мешками овса. **Гоблин** по имени Дерп ищет здесь сокровища. Если он замечает врагов в амбаре, он прячется за связкой сена и стреляет во врагов внизу из лука, доставая свой скимитар только если вынужден вступить в рукопашный бой.

Сокровища. У Дерпа кошелек с одним медяком и мешок, в котором деревянная коробочка с символикой Торговой компании «Львиный Щит» (смотри зону 9). Дерп украл коробочку из магазина, внутри десять посеребренных дротиков.

8. Таверна Найтстоуна

Щитовой дварф по имени Морак Ур'трэй управляет этим заведением. Витиеватая кованая вывеска с названием таверны висит над входом лицом к деревенской площади.

Морак лидер по природе. Понимая, что деревня не сможет защитить себя от бомбардировки облачных гигантов, он увел жителей в Капающие Пещеры. В путанице и панике Морак оставил своего единственного гостя: Келлу Даркхоуп, шпиона Жентарима, которая выдает себя за странствующего монаха. Келла вынашивает гнусные планы в отношении Найтстоуна и не намерена покидать поселение (смотри зона 8F ниже).

8A. Обеденный зал

Комната усыпана обломками. Гигантский камень пробил крышу и приземлился в этой комнате, разрушив стол и пару лавок. Остатки кровати и гардероба (из комнаты сверху) лежат среди обломков мебели обеденного зала. Два стола поменьше и несколько стульев остались нетронутыми, на каждом из них стоит незажженная масляная лампа. Персонажи, которые исследуют эту комнату могут услышать, как кто-то роется на кухне (зона 8b).

В центре зала на полу лежит мертвый гоблин с арбалетным болтом, торчащим из груди.

Гоблин пал жертвой Келлы Даркхоуп, которая следит за комнатой через дыру в полу ее спальни (смотри зона 8f). Персонаж, который изучает тело и успешно проходит проверку Мудрости (Медицина) Сл 10 может определить, что рана еще свежая и гоблин умер всего пару минут назад. Если герои здесь задерживаются, то Келла пытается подслушать их разговор и выяснить о них побольше без выдавачи своего нахождения. Любой персонаж, который смотрит через дырки в потолке может заметить Келлу в тенях при удачной проверке Мудрости (Восприятие) против Ловкости (Скрытность) Келлы.

8B. Кухня и кладовая

Гоблинша по имени Гум-Гум обыскивает мусор в кладовой таверны и складывает еду в большой рюкзак, который уже слишком тяжел для нее чтобы волочить по земле, уже не говоря о том, чтобы нести. Северо-западный угол таверны (включая кладовую) был уничтожен упавшим камнем. Большая часть кухни, однако, не повреждена. В северной стене расположен камин и пол усыпан разбитой посудой и столовыми приборами.

Если кто-то из героев натыкается на Гум-Гум, то она пытается сбежать со своим тяжело добытым богатством. Она тащит мешок за собой и ее скорость уменьшается на 10 футов.

Сокровища. В мешке у Гум-Гум есть несколько маффинов, голова сыра, жареный цыпленок, жаровня, железный чайник, фонарь, две фляги с маслом, набор инструментов повара, кувшин с гвоздичным маслом (стоимостью 1 см), баночка с шафраном (стоимостью 1 зм), потертый серебряный кувшин (стоимостью 20 зм) и треснувшие песочные часы (стоимостью 25 зм если их починить).

8C. Спальня Морака

Большая часть мебели в комнате Морака была уничтожена камнем, разрушившим северо-западный угол таверны. На восточной стене висит гобелен с изображением горного ландшафта и у окна в юго-восточном углу стоит закрытый железный сундук. По тому что осталось от пола ходить безопасно.

Сокровища. Персонаж может попытаться открыть сундук используя инструменты вора, но замок очень хитрый и нужно пройти проверку Ловкости Сл 20, чтобы открыть его. В сундуке лежит кольчуга размером для дварфа, дварфийский шлем, кожаная сумка с 45 зм, двумя драгоценными камнями по 100 зм каждый и зельем героизма.

8D. Гостевая спальня

В этой незанятой комнате есть две кровати, пустой гардероб, стол и стул. Масляная лампа стоит на углу стола, а другая лампа находится на маленьком столике между кроватями. Ковер из шкуры медведя лежит на полу.

8E. Гостевая спальня

Эта комната точно такая же, как и зона 8d.

8F. Спальня Келлы

Келла Даркхоуп, **шпион** Жентарима (НЗ женщина Чондатан), прячется в тенях комнаты или скорее того, что от нее осталось. Упавший камень пробил дыру в крыше снес большую часть пола до того, как упасть в обеденной зале (зона 8a). Пролетая сквозь комнату, он уничтожил обе кровати и гардероб, оставив нетронутыми только стол и стул около северо-восточного угла комнаты.

Келла проникла в Найтстоун под видом путешествующего монаха и ожидает подкрепление Жентарима (смотри раздел «Семь Змей»). Она ничего не смогла противопоставить нападению облачных гигантов, но теперь она собирается захватить деревню и превратить ее в базу Черной Сети. Ее первоначальный план состоял в том, чтобы прогнать Торговцев Львиного Щита и запугать Леди Велросу Нандар до раболепного состояния, но нападение облачных гигантов оставило брошенную деревню готовой к тому, чтобы брать ее голыми руками, при этом оставив оборонительные сооружения более-менее нетронутыми.

Келла не одна. На следующее утро после атаки гигантов **летающий змей** принес сообщение от ее союзников из Жентарима. Змей принадлежит Ксолкину Алассандару (смотри раздел «Семь Змей») и теперь он свернулся вокруг левой руки Келлы. Послание нацарапано на куске пергамента на Общем. Записка гласит, «Мы в пути.»

Сокровища. В дополнение к оружию и броне у Келлы есть кошелек, в котором 8зм и 5см.

Развитие событий. Келла старается не высовываться до прибытия Семи Змей. Если ее обнаружили, то она пытается притвориться гостьей, которая упала без сознания от удара обломками и ее забыли здесь после атаки гигантов. Она утверждает, что ее побег был сорван внезапно явившимися гоблинами, которые, по ее мнению, не имеют ничего общего с гигантами. Персонажи могут понять, что она врет проверкой Мудрости (Проницательности) против проверки Харизмы (Обмана) Келлы. Любой персонаж принадлежащий к фракции Жентарим узнает в летающей змее символ фракции. Келла утверждает, что это просто ее питомец.

9. Торговый дом

Над входом в здание установлен щит с синим кругом и гербом в виде стилизованного золотого льва: символ Торговой компании «Львиный Щит». Дверь в торговый дом открыта настежь и изнутри слышен шум и гам.

Торговый дом состоит из квадратного магазина 20 на 20 футов и прилегающего помещения 10 на 20 футов с полками и раскладушкой. Хозяин магазина это Тетирианец по имени Дартаг Улгар. Он не погиб во время атаки гигантов, но не смог протянуть долго в плену у гоблинов (смотри детали в разделе «Капающие Пещеры»).

Гоблин по имени Джилк осматривает содержимое магазина и кладет интересные вещи себе в рюкзак. Он дерется насмерть если загнать его в угол.

Сокровища. Во время первого обыска гоблины скинули с полок почти все и разбили многое из того, что стояло на продажу, включая бутылки, лампы, флаконы черниl, кувшинчики со специями и глиняную посуду. Несмотря на это многие вещи остались целы. Персонажи могут найти здесь любой предмет из таблицы Снаряжения в главе 5 *Книги Игрока*, который стоит 10 зм или меньше. Киньте к4 чтобы определить количество одинаковых предметов, которые можно найти.

10. Мельница

Мельница Найтстоуна стоит на 10 футовом травянистом холме. Две дорожки следов гоблинов отчетливо видны в грязи на пути к мельнице, следы ведут к открытой двери в северо-западной стене мельницы.

Внутри мельницы темно, мрачно и она полна деревянными шестернями и зубцами, которые помогают поворачивать жернова.

Два **гоблина** по имени Лонго и Йек карабкаются по стропилам к крыше примерно на высоте 25 футов от пола. Они замечают вошедших и стреляют в них используя полуукрытие от стрелковых атак снизу.

Сокровища. Лонго и Йек больше хотели повеселиться, чем искать сокровища. У каждого из них есть кошель с 1к6 мм.

Келла Даркхоуп

11. Мост

Наклонный мост 70 футов длиной и 10 футов шириной соединял деревню с крепостью через ров. Однако в него попал камень, который разрушил 15-футовую секцию моста и отрезал Крепость Нандаров от деревни.

Существо с силой 15 или выше может перепрыгнуть через сломанную секцию моста при разбеге хотя бы в 10 футов перед прыжком. Прыжок усложняет тот факт, что мост наклонный:

- При прыжке с нижней части моста на верхнюю надо пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы приземлиться на ноги. При провале существо падает на край моста и получает 2 (1к4) дробящего урона от падения.
- При прыжке с верхней части моста на нижнюю надо пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы приземлиться на ноги. При провале существо летит кубарем до конца моста и получает 5 (2к4) дробящего урона от падения.

12. Ворота в крепость

Во внешней стене крепости есть две каменные сторожки без окон с сильно наклоненной крышей из теса. Между ними находятся дубовые ворота с железными петлями. Ворота можно закрыть изнутри, но они не закрыты на засов во время первого посещения персонажами. Герои могут открыть их и попасть в крепость Нандар и внутренний двор.

Сторожки у ворот

Сторожки оборудованы как казармы для стражников. В восточном здании шесть двухъярусных кроватей (всего 12 спальных мест) и дюжина личных тумбочек, в которых остались бесполезные личные вещи. Западное строение было обставлено точно так же, но падающая глыба уничтожила половину строения. При обыске персонажи находят три тела людей стражников, которые умерли оттого, что на них упала крыша.

Нандары из Найтстоуна

Красота Ардипского Леса и таинственные эльфийские руины давно уже привлекают дворян из Глубоководья. Дворяне из Дома Нандар пару веков назад владели охотничьим домом в лесу, но эльфы вынудили их забросить дом. Десять лет назад члены Дома Нандар — Лорд Дрезлин Нандар и Леди Велроза Нандар — решили, что настало время вернуться. Они отстроили поселение с крепостью к югу от Ардипского Леса и начали совершать поездки в леса с друзьями ради охоты или исследования. Нандары не знали, что лесные эльфы из Эвермита поселились в этом лесу с целью сохранить остатки старых империй эльфов от грабежа и осквернения. Как и в прошлом интересы Нандаров и эльфов пересеклись. Год назад конфликт обострился, и эльфы напали на Найтстоун. Дрезлин оказался среди убитых — он был убит стрелами эльфов, когда стоял на крыше крепости. Его вдова Леди Велроса Нандар заключила с эльфами мир и пообещала больше не исследовать Ардипский Лес — она держала слово до своей смерти. Велроса была серьезно ранена во время нападения облачных гигантов на Найтстоун и оставила деревню без правителя.

13. Внутренний двор

Облачные гиганты сильно обстреливали крепость и весь внутренний двор усыпан камнями. Трапы ведут на 8 футовый парапет, который окружает весь двор. На стенах сейчас нет стражников.

При обыске двора можно найти два тела людей стражников, обоих убили падающие камни.

Персонажи могут войти в крепость через главные ворота, либо через пролом в стене. Если персонажи перелезают через обломки стены, обломки считаются труднопроходимой местностью.

14. Крепость Нандаров

Нападение облачных гигантов сильно потрепало Найтстоун и забрало жизнь Леди Велросы Нандар, Верховного Правителя Найтстоуна. Она оказалась погребена под обломками до того, как стражники смогли добраться до нее. Несколько стражников, которые остались в живых, деморализованы, шокированы и готовы перегрызть друг другу глотки.

14A. Большой зал

Половина большого зала лежит под обломками. Четыре **стражника** (НД мужчины и женщины Иллусканы) положили тело Леди Велросы Нандар на остатки дубового обеденного стола и ссорятся, пытаясь понять, что делать дальше. Стражников зовут Сайдири Хунлар, Торем Брек, Алара Винтерспелл и Кэлен Зам. Среди них не сильного лидера, так что они обращаются к персонажам за напутствием и лидерством. Если персонажи спрашивают о том, что произошло, то они могут поделиться следующей информацией:

- Найтстоун был обстрелян камнями из замка гигантов летающего в небе. Крепость была отрезана от деревни, когда камень разрушил часть моста.
- Не имея возможности спрятаться, деревенские жители опустили подъемный мост и сбежали на север. В случае нападения жители должны отступать к крепости; но, когда мост сломался, сделать это стало невозможно.
- К северу от Найтстоуна, примерно в миле пути, есть пещеры с летучими мышами. Деревенские наверняка спрятались там.
- Несколько стражников, находившихся в деревне во время нападения, отступили на север вместе с деревенскими.
- После того как жители сбежали, с неба спустились четыре бледнокожих гиганта, вырвали камень с деревенской площади и забрали его к себе в замок. Вскоре после этого они улетели на восток.
- Леди Нандар была в главном зале, когда рухнула крыша. Ее погребло под обломками, и она умерла до того, как кто-либо успел прийти ей на помощь.

Большой зал был когда-то и тронным и обеденным залом. Двери на западной стене ведут на кухню (зона 14b) и охотничий зал (зона 14c). Между этими дверьми находится деревянная лестница ведущая на второй этаж (зона 14d).

Сокровища. На леди Нандар надето золотое свадебное кольцо с турмалинами на третьем пальце левой руки. Кольцо немагическое и стоит 750 зм. Стражники сильно против того, чтобы кто-то пытался забрать кольцо.

14B. Кухня

Эта комната погребена под обломками.

14C. Охотничий зал и библиотека

Эта угловая комната состоит из двух уровней. На нижнем находится охотничий зал. Он декорирован удобными креслами и коврами из шкур, на стенах висит оружие, щиты и чучела из голов диких животных. Декоративная деревянная лестница ведет к полукруглому балкону с резными деревянными перилами. На верхнем уровне находится библиотека и по всем стенам идут полки с книгами. Лорд Дрезлин Нандар и его друзья по охоте отдыхали в охотничьем зале и рассказывали друг другу истории, а Леди Велроса Нандар собирала в библиотеке коллекцию книг по философии, природе и поэзии.

Содержимое этих комнат очень важно для семьи Нандар, но здесь нет ничего особенно ценного.

14D. Верхний зал

Этот зал в виде буквы Г отделан богатыми коврами, позолоченными канделябрами и картинами с изображениями видов Глубоководья. Дверь в северной стене зала ведет на каменный балкон, нависающий над входом в крепость. Другие двери ведут в спальни, две из которых были уничтожены.

Деревянная лестница на западной стене ведет в главный зал. Похожая лестница в южной стене ведет на крышу.

14E. Спальня хозяев

Эта спальня единственная пережила нападение гигантов. Гобелены и масляные лампы висят на трех стенах и ковры из шкур волков прикрывают деревянный пол. В центре комнаты стоит большая кровать, ее изголовье украшено изображениями роз и лис. Четыре шкафа стоят у стен; в каждом есть женские одежды на все сезоны, все наряды по последней моде Глубоководья. У подножия кровати стоит незапертый деревянный сундук.

Над дверью висит длинный меч. На самом деле это **летающий меч**, который атакует любого, кто откроет сундук. (Только Леди Нандар могла открыть сундук так, чтобы меч не атаковал.) Стражники в зоне 14A пытаются предотвратить кражу содержимого сундука.

Сокровища. Внутри деревянного сундука есть множество отделений. Внутри можно найти бархатный мешочек с 180 см (деньги для оплаты стражникам), шелковый кошель с четырьмя драгоценными камнями и серебряную шкатулку для драгоценностей (стоимостью 25 зм) с тремя красивыми золотыми ожерельями (стоимостью 250 зм каждое).

14F. Крыша

Падающие камни обрушили секции крыши, но по остаткам можно ходить безопасно. Флаг развевается на ветру на высоте 30 футов на деревянном флагштоке в северо-восточном углу. На флаге изображена стилизованная голова золотой лисы с розой в зубах на фиолетовом фоне.

Особые события в Найтстоуне

Приведенные ниже особые события могут случиться пока персонажи находятся в Найтстоуне. В идеале персонажи должны достигнуть 2 уровня до того, как случится какое-либо из них.

Семь Змей

Это событие происходит после того, как персонажи освобождают Найтстоун от гоблинов, но до того, как они успеют сделать длинный отдых.

Семь наемников Жентарима прибывают в деревню верхом. Если мост опущен, то они скачут на площадь и зовут Келлу Даркхоуп. Если персонажи подняли мост, то они кричат, чтобы кто-нибудь опустил мост. Если Келла жива, то она пытается впустить их.

Лидером новоприбывших является Ксолкин Алассандар (ЗЗ полуэльф **капитан разбойников**) очаровательный и жестокий мужчина за тридцать. Он и его шесть подчиненных (ЗЗ мужчины и женщины **разбойники** разных национальностей) едут верхом на **ездовых лошадях**. Они известны как Семь Змей, эта банда Ксолкина делает «грязную работу» для Снэйла, лидера Жентарима из Даггерфорда (смотри раздел Даггерфорд в главе 3). Их текущее задание состоит в том, чтобы помочь Келле Даркхоуп превратить Найтстоун в базу для Черной Сети. Оборонительные сооружения поселения и его близость к Глубоководью делает его идеальным для операций Жентарима. Семь Змей хотели проникнуть в деревню под видом охотников за головами в поисках преступника (Келлы), но они сбрасывают прикрытие, поскольку деревня почти полностью пуста.

Ксолкин влюблен в Келлу и сделает все что угодно ради нее, даже зная, что она не испытывает к нему ответные чувства. Если Келла в плену, то Ксолкин попробует выкупить ее (смотри «Сокровища»). При неудаче он попробует освободить ее силой. Если Келла смогла проникнуть в доверие к персонажам, то она открывает свою принадлежность к Жентариму тогда, когда Семь Змей достаточно близко, чтобы защитить ее. Если в группе есть один или несколько персонажей со связями в Черной Сети, то Келла пытается убедить их помочь им обустроить деревню как базу Жентарима.

Если персонажи не препятствуют наемникам Жентарима, то Ксолкин приказывает своим людям поднять мост, пока он с помощью летающей змеи посылает сообщение Снэйлу, в котором говорит, что деревня под контролем Черной Сети. Если персонажи убили летающую змею Ксолкина, то он приказывает одному наемнику скакать в Даггерфорд и доложить новость пока остальные будут «удерживать форт.» В бою Ксоклин пьет *зелье неуязвимости* до того, как бросаться в драку.

У Жентов нет легкого способа добраться до крепости, и они пока игнорируют ее. Если Женты узнают, что некоторые из стражников Леди Нандар окопались в крепости, то они побуждают дружественных персонажей избавиться от стражников. Точно так же, если персонажи дружат со стражниками в крепости, то стражники просят героев спасти деревню от оккупации Жентарима.

Ксолкин Алассандар

Персонажи не обязаны избавляться от Келлы Даркхоуп и Семи Змей. Если они убивают Жентов или договариваются с ними, то после этого они могут сделать длинный отдых, по желанию, или продолжить и перейти к событию «Охотники за Ушами».

Сокровища. Ксолкин носит золотое кольцо (стоимостью 25 зм) с символом Жентарима: черным крылатым змеем. Так же у него есть кошель с 4 пм, 13 зм, пятью драгоценными камнями по 100 зм каждый, которые он может отдать за жизнь Келлы, и зелье неуязвимости.

Каждый из остальных наемников при себе имеет кошель с 2к10зм.

Охотники за ушами

Лесные эльфы Ардипского леса воюют с соседним племенем орков под названием Охотники за Ушами (их так назвали, потому что они делают ожерелья из ушей). Гарраш, вождь орков, недавно повел племя в атаку на лес. К несчастью для орков, эльфы были готовы. Больше половины орды погибло, а выжившие орки отступили. Гарраш и несколько орков сбежали из леса на юг и наткнулись на Найтстоун. Зная, что эльфы их преследуют, вождь и его воины пытаются пробиться в деревню и защититься в ней.

Гарраш, **вождь окров** истекает кровью из ран, нанесенных эльфийскими стрелами и у него осталось 60 хитов. Он ведет с собой двадцать не раненых **орков** и не раненую оркшу: **Глаз Груумша** по имени Норгра Одноглазая. Норгра лейтенант Гарраша и принимает командование если он умрет.

У орков с собой ничего нет кроме оружия и брони. Если мост опущен, то они бегут по нему и штурмуют деревню, убивая всех на своем пути. Если мост поднят, то орки переплывают через ров и пытаются перебраться через стену, но безрезультатно. После этой неудачи Гарраш посылает разведчиков вниз по реке, чтобы найти другую точку входа.

Через 10 минут орки понимают, что они могут войти в деревню через прорыв в стене в районе моста (зона 11) ведущего к крепости. Войдя в деревню, орки дерутся насмерть и не берут пленников. Орки не знают, что происходит в деревне, поэтому персонажи могут спрятаться и убивать по несколько орков за раз, они так же могут отступить в крепость, которую орки игнорируют.

Если орки потеряют половину своей численности так и не заняв полностью деревню, то выжившие отступают в окружающие холмы. После того, как орки побеждены, персонажи получают 3 уровень и направляются к Капающим Пещерам, чтобы найти и вернуть пропавших жителей. Если герои не знают, куда отправились деревенские, то Келла Даркхоуп или стражники в крепости указывают им верное направление.

Странные компаньоны. Если персонажи договорились с Черной Сетью в предыдущем событии и Семь Змей все еще в деревне на момент прибытия орков, то Женты помогают группе защищать Найтстоун. Ксолкин и Келла не геройствуют и не идут навстречу опасности, но они быстро поднимают мост и распределяют защитников на охранные башни. Зная, что орки превосходны в рукопашном бою, Женты предпочитают стрелять по ним и держаться на расстоянии.

Эльфы приходят на помощь! Если персонажи в опасности или их сильно превосходят числом Вождь Гарраш и его кровожадные орки, то восемь эльфов Ардипского Леса (ХД мужчины и женщины лесные эльфы **разведчики**) приходят с севера им на помощь. Лидер группы — это отважный лесной эльф по имени Ронд Арроухоум. Он со своими товарищами не любит и не уважает жителей Найтстоуна, но орков они ненавидят больше. После победы над орками Ронд кричит, «Всегда пожалуйста!» и уводит эльфов назад в Ардипский Лес. Эльфы не ищут драки или установления дружеских отношений с населением Найтстоуна и никакие награды их не интересуют.

Капающие пещеры

Холмы вокруг Найтстоуна пронизаны пещерами. Деревенские жители спрятались в Капающих Пещерах в миле к северу от Найтстоуна после атаки гигантов. Персонажи, которые идут по следам или следуют полученным указаниям, находят вход в пещеры на южном склоне каменного холма с растущими на нем елями. Герои, которые входят внутрь попадают в зону 1 Капающих Пещер.

Если персонажи обходят холм за час, то они находят еще два входа. У подножия холма на западной стороне есть узкий тоннель, в который втекает ручей. Тоннель 40 футов в длину и ведет в зону 6. На восточной стороне есть сухой тоннель 100 футов в длину, который под небольшим уклоном вниз приводит в зону 3a.

Если персонажи забираются на холм и осматривают его в поисках возможного входа, то они находят естественную шахту (5 футов в диаметре), которая опускается на 50 футов в зону 7. В шахте есть за что ухватиться и по ней можно спуститься, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10. Если персонажи используют веревку или альпинистское снаряжение, то проверки не требуется.

Капающие пещеры: общее описание

Капающие Пещеры образованы естественным путем и имеют следующие общие особенности.

Тьма. В капающих пещерах нет источников света. Гоблины и огры ориентируются, используя свое темновидение.

Капающая Вода. Пещеры получили свое название от воды, которая постоянно капает со сталактитов в главной пещере (зона 1). Звук капающей воды эхом разносится по всему комплексу, но он не настолько громкий, чтобы заглушить другие звуки.

Узкие Тоннели. Тоннели, ведущие из главной пещеры (зона 1) от 7 до 8 футов в высоту и от 2 до 5 футов в ширину. Огры и другие Большие существа могут протиснуться сквозь эти тоннели, но на них накладываются штрафы за такое перемещение (смотри «Проход Через Узкие Места» в главе 9 Книги Игрока).

Стены. Стены здесь скользкие и сырые, но благодаря естественным выступам на них можно забираться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Клан гоблинов выгнанный из Ардипского Леса лесными эльфами укрылся в Капающих Пещерах примерно месяц назад. Неделю спустя, обшаривая холмы в поисках пищи, они подружились с парой женатых огров и пригласили их в пещеры для защиты. Гоблины и огры поймали беженцев из Найтстоуна и начали их поедать. Пленников, которых гоблины еще не съели, ожидает та же судьба, если конечно авантюристы не вмешаются.

Босс гоблинов, Харк, не так уж неблагоразумен. Его инстинкт самосохранения перевешивают любую природную вражду, которую он испытывает по отношению к врагам или добыче. Персонажи могут вести переговоры и избежать ненужного кровопролития (смотри зона 9), а могут убить Харка и его последователей и освободить деревенских жителей — выбор за героями.

Персонажи должны достигнуть 3 уровня к тому моменту как они спускаются в Капающие Пещеры. Карта 1.2 показывает расположение пещер. Разделы ниже описывают зоны на этой карте.

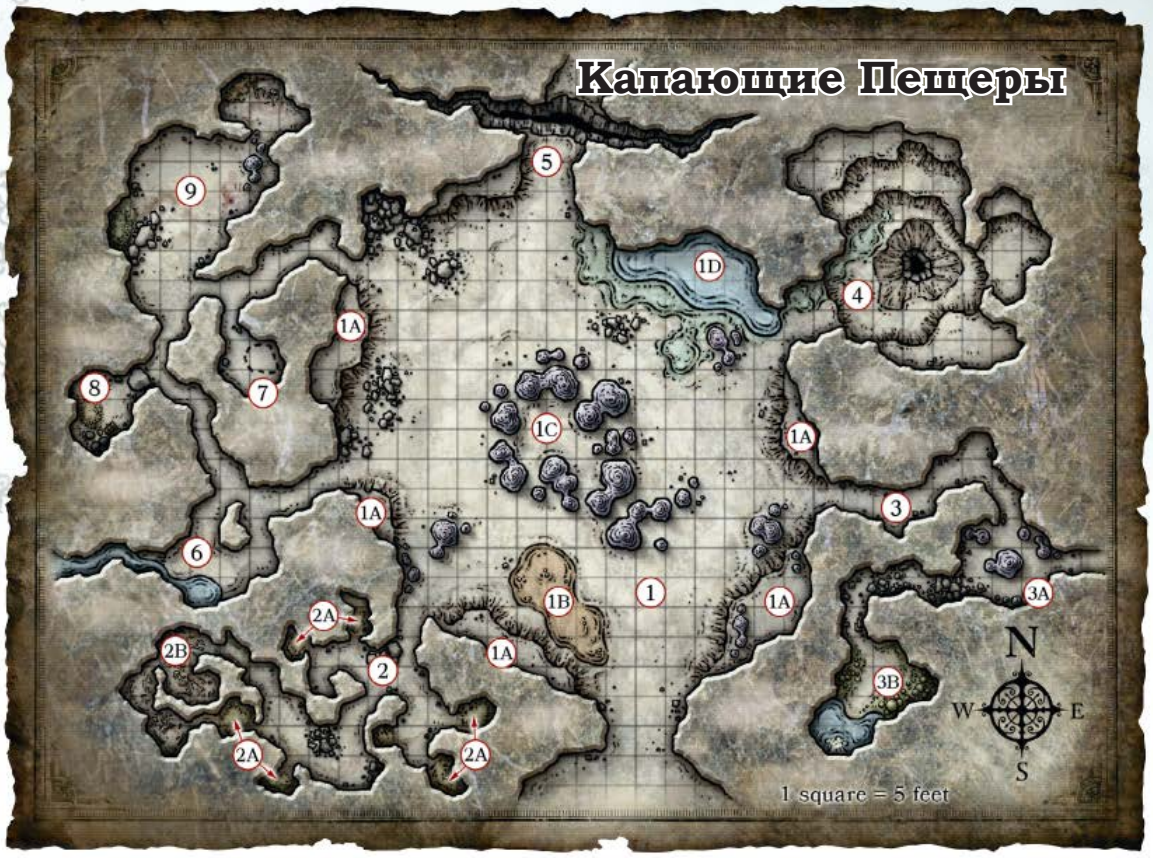
1. Основная пещера

Персонажи, которые идут по следам жителей деревни, приходят к зияющему входу 12 футов в ширину и 20 в высоту. За этим проходом находится большая зала с лесом сталагмитов в центре и уступами на высоте 10 футов по стенам. Вода капает со сталактитов в центре потолка этой пещеры с высоты в тридцать футов. Шесть естественных тоннелей ведут из этой главной пещеры в другие части подземного комплекса. Пол усыпан сломанными копьями, сломанными щитами и кучками гуано.

Герои, которые вглядываются в пещеру, могут заметить мужчину огра, который купается в грязи (смотри зона 1b). Те, у кого есть зрение в темноте могут увидеть одного или больше гоблинов в карауле на уступах (смотри зона 1a). Если герои несут с собой источники света или издают много шума, то существа в зонах 1a, 1b и 1c замечают их и атакуют.

1A. Уступы

Уступы на высоте в 10 футов от пола образовались естественным образом. Чтобы подняться или спуститься с карниза потребуется проверка Силы (Атлетики) Сл 10.



Карта 1.2: Капающие Пещеры

Пять **гоблинов** стоят на страже на уступах — по одному на каждом карнизе с отметкой «1а» на карте. Их зовут Глик, Лоп, Нитч, Покс и Слиббердаббер. Когда они замечают нарушителей, то сразу кричат «Посторонние!» и начинают осыпать их стрелами. Их тревожные крики заставляют быть на стороже остальных обитателей пещеры, но на помощь им никто не приходит.

1B. Горячая грязевая ванна

Мужчина **огр** по имени Ноб купается в грязевом бассейне глубиной 5 футов около входа в пещеру. Бассейн согревается естественными источниками и поддерживает температуру грязи равную 90 градусам по Фаренгейту. У Ноба нет метательных копий, но он берет с собой свою огромную дубину в бассейн. Грязевой бассейн считается труднопроходимой местностью.

Ноб и его жена (смотри зона 1с) работают на Босса Харка, который принудил их служить себе с помощью превосходящего интеллекта и скверного характера. Ноб старается сокрушать врагов своей огромной дубиной. Если его противники бегут, то Ноб с женой преследуют их.

1C. Сталагмитовый лес

Зона со сталагмитами образовалась в центре пещеры. В высоту они от 3 до 15 футов. В центре этого «леса» сталагмитов есть свободное пространство. Огры превратили его в свое убежище и **огр** женщина по имени Тог спит там во время прихода персонажей. Она просыпается от звуков боя или тревоги и либо кидается копьями, либо бежит в бой со своей огромной дубиной. При обыске в логове огров не обнаруживается ничего ценного.

1D. Грязный прудик

Мелкий прудик образовался у северо-восточной стены пещеры, там, где пол ниже. Вода из него стекает на восток в зону 4. Вода отравлена токсичными минералами и пить ее нельзя.

2. Гоблинские бараки

Тоннель, который огры считают слишком узким ведет к сети маленьких пещер, в которых живут самые слабые члены племени гоблинов. Эти гоблины укрываются в своих норах и избегают драки с вооруженными искателями приключений. Если угрожать им, то они плачут и молят о пощаде. У каждого из них 10 КД, 1 хит и они не могут атаковать.

2A. Спальные пещеры

Шесть таких пещер отмечены на карте Капающих Пещер и в каждой есть 1к6 слабых гоблинов, которые не могут сражаться. Пол каждой пещеры покрыт травяными подстилками, на которых они спят. Кроме ржавых горшков, странных инструментов и игрушек гоблинов здесь нет ничего ценного.

2B. Пещера костей

Гоблины скидывают сюда кости съеденных ими существ. Пол пещеры усыпан костями маленьких животных (в основном летучих мышей) и нескольких невезучих гуманоидов, включая недавно съеденных деревенских жителей. Обыск пещеры не приносит ничего ценного.

3. Восточные пещеры

После нескольких неудачных столкновений с монстром в зоне 3a, гоблины избегают этого тоннеля. Они называют этого монстра Комок.

3A. Комок

В этой пещере шириной 15 и высотой 20 футов полно сталактитов и сталагмитов. Из середины пола подымается один особенно большой сталагмит (высотой 10 футов), испещренный отверстиями естественного происхождения шириной 4 дюйма и глубиной 12 дюймов, ведущих в большую центральную полость сталагмита. У основания сталагмита валяются сильно разъеденные остатки двух гоблинских скимитаров.

Внутри сталагмита поселился **черный пудинг**, и дыры в «оболочке» сталагмита достаточно велики, чтобы герои могли просунуть в них посох, меч или руку. Пудинг совершает одну свободную атаку ложноножкой по любому объекту, засунутому внутрь сталагмита через одну из дыр.

Пока он находится внутри сталагмита, у пудинга полное укрытие. Если его оставить в покое, пудинг остается внутри сталагмита, пока персонажи не проследуют далее в зону 3b, после чего он тихо выползает и следует за ними. Когда персонажи попадают в ловушку в зоне 3b, пудинг атакует.

Восточный тоннель. Этот тоннель 7 футов высотой и 5 футов вширь полого поднимается на восток. Через 100 футов он выходит на восточную сторону холма.

3B. Запасы воды

Маленький водопад, льющий с 8-фктового потолка, сформировал небольшой бассейн глубиной 5 футов в юго-западном конце пещеры. Гоблины раньше приходили сюда попить воды, но перестали, потому что на них стал нападать черный пудинг из зоны 3a.

Около юго-восточной стены растет пучок из 20 зеленых грибов. Персонаж, осматривающий их, может при успешной проверке Интеллекта (Природа) Сл 10 убедиться, что они ядовитые. Съевшее гриб существо должно сделать успешный спасбросок Телосложения Сл 10 или получить урон ядом 1 и стать отравленным на час. Эффект от съедания нескольких грибов складывается.

4. Летучие мыши и пленники

Короткий туннель ведет к чуть уходящей вниз пещере, из которой доносится эхо хлопающих крыльев. Звук исходит из естественным образом сформировавшейся ямы в полу пещеры, покрытом гуано летучих мышей. Уступы высотой 10 футов окружают яму и формируют приподнятые альковы в северной, восточной и южной частях. В этих альковах толпится 30 жителей Найтстоуна. Деревенские — пленники гоблинов и огров, и они пытаются вести себя как можно тише по причинам, которые могут поначалу быть неочевидными для персонажей.

Прямо под этой пещерой находится другая пещера примерно такого же размера, в которой гнездятся тысячи летучих мышей. Любой громкий шум в одной из этих пещер делает мышей взволнованными. Если это происходит, пусть все бросят инициативу. На инициативу 10 летучие мыши вылетают из ямы и летают по верхней пещере, громко вереща. Порхание мышей в верхней пещере снижает видимость до 5 футов. Существа, входящие в 5-футовую клетку, заполненную роем мышей, получает 1 колющий урон. В начале каждого хода мышей киньте к6. На результат 1-5 мыши остаются взволнованными. На результат 6 мыши успокаиваются и возвращаются в нижнюю пещеру.

Яма уходит сквозь скалу на 20 футов вниз, прежде, чем попасть в нижнюю пещеру глубиной 30 футов.

Деревенские жители Найтстоуна

Босс Харк отобрал у жителей все оружие и заточил их в этой пещере. Деревенские боятся за свою жизнь, но не могут сбежать из Капающих Пещер пока монстры в зоне 1 не будут побеждены. Каждые несколько часов один из огров входит в пещеру, хватает пленника и тащит несчастного на съедение (если не ограми, то гоблинами из зоны 2 или гигантскими крысами из зоны 9).

В отсутствие настоящего лидера Морак Ур'грей (3Д щитовой дварф **обыватель**), хозяин и управляющий Таверной Найтстоуна, говорит от лица жителей. Морак оптимист и рассчитывает на то, что Леди Велроса Нандар придет к ним на помощь. Когда он видит искателей приключений, то облегченно вздыхает и думает, что их наняла Леди Нандар. (Он очень расстроится если узнает, что она не пережила нападение на Найтстоун.)

Остальные примечательные пленники в пещере это Хирал Мистур (3Д мужчина Тетирианец **обыватель**), трусливый **священник** Латандера и шесть безоружных **стражников** (3Н мужчины и женщины разных национальностей). Стражники сильно изранены гоблинами и ограми в процессе пленения и у каждого из них осталось только 1к6 хитов.

Остальные пленники в пещере -выжившие члены местных семей. Все взрослые — невооруженные **обыватели**, а дети — не могут сражаться. Они позволяют Мораку говорить от их имени. Семьи следующие:

Семья Агганор. Дестини Агганор (42 года) это женщина тифлинг из Найтстоуна. Ее сын Грин Агганор (27 лет) работал в конюшенном дворе, кормил лошадей и чистил конюшни для Леди Нандар. Дестини поклоняется Асмодею, но не склоняет к своей вере никого, даже своего сына.

Семья Дельфриндел. Дельфринделы люди Тетирианцы. Они владеют и работают на мельнице Найтстоуна. В живых из семьи остались Ренарра Дельфриндел (64 года), ее младший сын Зальф (40 лет), его жена Элиза (37 лет) и двое их детей, Дарсон (17 лет) и Хилди (14 лет). Никто из семьи не погиб по время атаки гигантов, но старший сын Ренарры, Олаф, был убит и съеден гоблинами.

Семья Хулваарн. Хулваарны это люди Дамаранцы, которые выращивают картофель и репу. Из семьи остались в живых Годрик Хулваарн (32 года), его жена Преннис (30 лет) и трое их детей: дочь Джеанна (12 лет) и близнецы мальчики Эллис и Галт (9 лет). Дети потеряли своего дедушку (отца Годрика, Нестора) во время нападения гигантов на Найтстоун.

Семья Неспер. Несперы это люди Тетирианцы, которые выращивали тыкву и кабачки. Никто из семьи не погиб во время нападения гигантов, но троих членов убили гоблины и огры в Капающих Пещерах. Остались в живых только Йондра (15 лет) и ее брат Сарвин (11 лет). Они потеряли обоих родителей и старшую сестру Сильду.

Семья Осстра. Осстра — фермеры из Тетира, выращивающие пшено. Выжившие члены семьи — Телбин Осстра (52 года) и его муж, Бринн, а также их добросердечный племянник, Броланд (23 года). Бринн потерял свою престарелую мать и младшую сестру (мать Броланда) во время нападения гоблинов.

Семья Саммерхоук. Саммерхоуки это сильные сердцем полурослики. Таэла Саммерхоук (28 лет), местный аптекарь, утешает четверых своих детей, Барли (10 лет), Миджа (8 лет), Нинси (6 лет) и Долопа (3 года). Муж Таэлы, Ларло, был убит камнем, упавшим на их дом в Найтстоуне.

5. Расщелина

Расщелина 8 футов в ширину и 20 футов в глубину пересекает тоннель, идущий на север. Гоблины не могут пересечь эту расщелину и не исследовали этот тоннель. Куда он ведет решать вам. Он может выходить на поверхность, а может вести к логову монстра или в Ардипский Лес. Если вы не хотите, чтобы персонажи слишком далеко уходить, то можете сказать, что тоннель обвалился через несколько сотен футов, тем самым заставив их повернуть назад.

6. Подземный поток

Небольшой ручей по щиколотку в глубину вытекает из узкой расщелины в западной стене и стекается в озерцо в этой пустой пещере. Вода не очень приятна на вкус из-за содержащихся в ней минералов, но гоблины были вынуждены ее пить, поскольку их отрезали от подачи свежей воды (смотри зона 3).

Если персонажи проникли в пещеру незаметно и укрылись здесь, то есть вероятность 50%, что каждый час гоблин, который не может сражаться будет заходить в эту пещеру в поисках воды. Гоблин бежит при виде нарушителей в зону 9. У него 10 КД, 1 хит и он не может атаковать.

7. Естественная шахта

Шахта образовалась в потолке на высоте 7 футов в маленьком ответвлении пещер. Шахта шириной 5 футов, и в ней есть естественные уступы. Существо может карабкаться вверх и вниз по шахте при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10. При использовании веревки или снаряжения проверка не требуется.

Бесчестный и амбициозный **гоблин** по имени Снигбат охраняет этот проход стоя под шахтой. Его работа следить за нарушителями и докладывать обо всем Боссу Харку. Снигбат считает эту работу наказанием. Если он видит одного или нескольких вооруженных авантюристов, то предлагает им отвести его к Боссу Харку, если они пообещают Снигбату, что убьют Харка и Снигбат станет новым боссом. Снигбат знает, где Харк держит свои сокровища (зона 8), но не поделится этой информацией с персонажами в надежде завладеть ими самому.

Развитие событий

Если персонажи заключают союз со Снигбатом и избавляются от Харка, то Снигбат просит их убить огров в главной пещере (зона 1), так как у него нет власти над ними. После того, как Харк и огры будут убиты, Снигбат может стать боссом беспрепятственно. После того как он становится боссом, персонажам и жителям деревни дозволяется выйти из Капающих Пещер.

8. Клад Харка

Большой круглый камень перегораживает 4-футовый тоннель, ведущий в эту пещеру. Камень неплохо подогнан к тоннелю и его надо убрать, чтобы освободить проход. Чтобы убрать камень нужно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 11. Звук катящего булыжника достаточно громкий и его слышно в зоне 9.

Потолок в этой пещере расположен на высоте 8 футов, а на полу есть травяная подстилка (кровать Харка) около которой стоит деревянный сундук с ржавым замком. Замок тут просто для вида и разваливается сразу же.

Сокровища

В сундуке лежат сокровища, которые Босс Харк накопил за свою недолгую жизнь.

- 12зм, 55см и 87мм (россыпью)
- Набор из серебряной солонки и перечницы (10зм по отдельности или 25зм за пару)
- Окровавленный кожаный футляр с полным набором воровских инструментов (стоимостью 25зм)
- Священный символ Сильвануса, вырезанный из дерева и инкрустированный золотом (25зм)
- Одна магическая вещь, определяемая случайно броском по Таблице А Магических Предметов в Руководстве Мастера главе 7.

9. Пещера босса Харка

В этой пещере, высотой 10 футов, находятся Харк, **гоблин-босс**, две **гоблинши** (телохранительницы) по именам Ратча и Зуклук, и семь **гигантских крыс** (любимые ручные зверушки Харка). Когда персонажи входят в пещеру впервые, Харк и его телохранительницы с улыбкой наблюдают за тем, как крысы поедают труп убитого деревенского жителя (Дартага Улгара, владельца торгового поста Торговой компании «Львиный Щит»).

Харк собрал всё оружие и щиты, принадлежащие пленным жителям и сложил имущество в западной алькове за камнями. Персонажи, обыскивающие тайник, обнаруживают 9 копий, 5 дубин, 2 кинжала и 6 деревянных щитов.

Кладовая Харка

В северной части пещеры есть небольшой грот, где Босс Харк держит пленников, прежде чем скормить их своим гигантским крысам. В глубине этого 6-футового грота скрывается перепуганная Дафна Фезерстоун (ЗД, женщина Тетирец человек **обыватель**), фрейлина Леди Велросы Нандар. Дафна была в деревне, когда на неё напали облачные гиганты. Не имея возможности вернуться в Крепость Нандар, Дафна сбежала в Капающие Пещеры вместе с остальными жителями деревни — то решение, о котором она уже сожалеет. Если она узнаёт о смерти Леди Нандар, Дафна становится безутешной.

Переговоры с Харком

Персонажи вместо того, чтобы атаковать Харка, могут попытаться договориться с ним. Он соглашается отпустить остальных деревенских, если персонажи сделаю одно из следующего (и оставят логово гоблинов в покое).

- Уплатят выкуп в размере 1 зм за каждого деревенского. (То есть всего 31 зм минус 1 зм за каждого жителя, погибшего с момента прихода приключенцев в пещеру.)
- Дадут Харку новый замок. Ему нужен новый замок для его сундука с сокровищами в зоне 8.
- Убьют Комок (смотри зону 3). Если персонажи предоставят Харку доказательства безвременной кончины черного пудинга, Харк передаст им деревенских.

Задания Морака

Персонажи, пережившие злоключения Капающих Пещер и вернувшиеся в Найтстоун должны подняться на 4й уровень.

После того как Морак Ур'грей попадает обратно в деревню, он начинает оценивать повреждения, готовит отправку новостей в Уотердип о нападении гигантов и упрашивает персонажей поскорее выполнить одно из трех заданий приведенных ниже. Если Морак погиб в Кпающих Пещерах, то другой НИП может давать задания вместо него. Выберите любое задание на ваш вкус. Ваш выбор определит посетят персонажи Брин Шандер, Золотые Поля или Трибор в будущем (смотри главу 2).

Несмотря на то, возьмут персонажи задание или нет, переходите после этого к разделу «Башня Зефироса».

Квест в Брин Шандере

Соседка и подруга Морака, Семиль Саутвелл, была убита во время нападения гигантов. В Найтстоуне у нее не было семьи, но Семиль часто упоминала о своем брате Маркаме. Морак знает, что Маркам — шериф Брин Шандера и просит персонажей отправиться в Долину Ледяного Ветра и доставить брату грустные новости о смерти Семиль.

Квест в Золотых Полях

Уселбрины погибли в своем доме, когда гиганты бомбили деревню (смотри Найтстоун, зану 4h). Морак вспоминает, что у престарелой пары был сын, Мирош, который живет в Золотых Полях. Морак просит персонажей навестить Золотые Поля и передать Мирошу весть о том что случилось. Если трессим Кселбрина еще жив, то Морак просит тоже доставить его Мирошу.

Квест в Триборе

Друг и сосед Морака, Дартаг Улгар, был съеден гигантскими крысами. Дартаг управлял торговым постом Торговой компании «Львиный Щит» в Найтстоуне, и его бывшая жена управляет таким же заведением в Триборе. Морак просит персонажей отправиться туда и рассказать Алаэстре Улгар о том, что случилось.

Башня Зефироса

В день, когда искатели приключений берутся за задание Морака, случается их первая встреча с гигантом. Прочитайте или перефразируйте нижеприведенный текст игрокам:

> Вы видите огромную башню, парящую на волнистом облаке в тысяче футов над головой. Башня кажется высотой в несколько сот футов, а ее шпиль странно похож на шляпу волшебника. Башня подлетает ближе и ступени, сделанные из облаков, начинают формироваться и спускаться от башни прямо к вам.

Башня изображена на карте 1.3. Лестницы сделаны из твердых облаков и спиралью спускаются вниз прямо к земле. Они подходят для человека по размеру и взбираться по ним безопасно. Поднявшись по лестнице на 1000 футов, персонажи оказываются перед входом в башню, которая летает на облаке, твердом и надежном как земля. Если герои заходят на первый этаж башни, то их встречает волшебник облачный гигант по имени Зефирос, спускаясь со второго этажа (использовав заклинание *левитация*), и приветствует всех.

Зефирос очень эксцентричный облачный гигант с развевающимися белыми волосами, редкой белой бородкой и волнистая пурпурная роба отделанная золотыми звездами. Он не несет угрозы ни Найтстоуну ни персонажам.

После того, как было разрушено Уложение, Зефирос пытался использовать заклинания *связь с другими планами*, чтобы найти способ всё исправить. Неудачное колдовство сводило его с ума несколько раз. Он вылечился от безумия, но стал очень эксцентричным. Его магические исследования привели его в Найтстоун. Он не имеет отношения к нападению облачных гигантов на поселение и приходит в ужас от содеянного своими собратьями.

Зефирос относится к «маленькому народцу» гораздо лучше, чем большинство гигантов. Если персонажи представляются ему, то широкая улыбка растекается по лицу гиганта, так как он понимает, что именно эти имена он слышал от загадочных существ из других планов, с которыми он общался. Убежденный в том, что герои смогут восстановить Уложение, Зефирос предлагает им отвезти их в любое место на Севере по их выбору. Это все чем он может помочь. Существа с других планов, с которыми он общался посредством магии, предупредили Зефироса, чтобы он не принимал личного участия в событиях. Место назначения группы наверняка совпадет с заданием Морака. После того, как Зефирос доставит персонажей к их цели, он отправится в своей башне на Острова Муншае.

Если персонажи просят Зефироса отвезти их куда-либо кроме Брин Шандера, Золотых Полей или Трибора, то гигант (будучи эксцентричным волшебником) сбивается с толку и по ошибке в итоге случайно привозит их в одно из этих мест.

Зефирос — **облачный гигант** со следующими изменениями параметров:

- Зефирос нейтрально-добрый.
- У него параметр Интеллекта равен 18 (+4) и способности заклинателя, описанные ниже.
- Вместо моргенштерна у него гигантский посох магов. Как действие он может совершить две атаки посохом. Каждая атака проводится с +15 бонусом к попаданию и наносит дробящий урон 20 (3к6+10), либо 23 (3к8 + 10), если атака проводится двумя руками. Этот урон считается магическим.
- Его Опасность равна 13 (10,000 опыта).

Колдовство. Зефирос является заклинателем 12-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 17, +11 к атакам заклинаниями). Зефирос обладает следующими заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *починка, сообщение, фокусы, луч холода, электрошок*
1-го уровня (4 ячейки): *очарование личности, понимание языков, волшебная стрела, щит*
2-го уровня (3 ячейки): *корона безумия, порыв ветра, левитация*
3-го уровня (3 ячейки): *необнаружимость, защита от энергии, языки*
4-го уровня (3 ячейки): *призыв малых элементалей, высшая невидимость, отилюков упругий шар*
5-го уровня (2 ячейки): *конус холода, связь с другими планами*
6-го уровня (1 ячейка): *множественное внушение*

В башне нет обстановки, подходящей для мелких народов, но волшебник позволяет партии разбить лагерь на первом этаже. Он просит, чтобы партия ограничила свою деятельность первым этажом, и не поднималась на второй этаж или в гнездо. Зефирос управляет перемещением башни с помощью навигационного шара (см. Приложение В) на втором этаже.

Таблица «Время путешествия в башне Зефироса» указывает, как долго займет путь от Найтстоуна до Брин Шандера, Золотых Полей или Трайбора. Вне зависимости от пункта назначения, персонажам предстоит как минимум одно столкновение по пути (см. «Недружелюбные небеса»).

Время путешествия в башне Зефироса

Пункт назначения	Время в пути
Брин Шандер	624 часа (26 дней)
Золотые Поля	72 часа (3 дня)
Трибор	275 часов (11-12 дней)

Первый этаж

Башня стоит на облаке, по которому можно нормально ходить. Открытая арка ведет в пустой вестибюль, в задней части которого на ветерке колышется тонкая прозрачная синяя занавесь. За ней находится шестиугольное помещение высотой 100 футов, в котором стоят гигантского размера деревянный стол и каменный стул. С потолка на железных цепях свисают шесть хрустальных сфер, на которые сколдованы заклинания *вечного огня*. Сферы дают яркий свет в комнате.

Второй этаж виден через отверстие в потолке диаметром 20 футов.

Второй этаж

У этого этажа башни потолком высотой 80 футов и высокие узкие окна с витражами. Из мебели здесь гигантская кровать и огромный сундук, закрытый заклинание магический замок. На высоте 20, 40 и 60 футов на стенах сделаны каменные полки, которые несут груз обширной коллекции дневников Зефироса (смотри «Сокровища»).

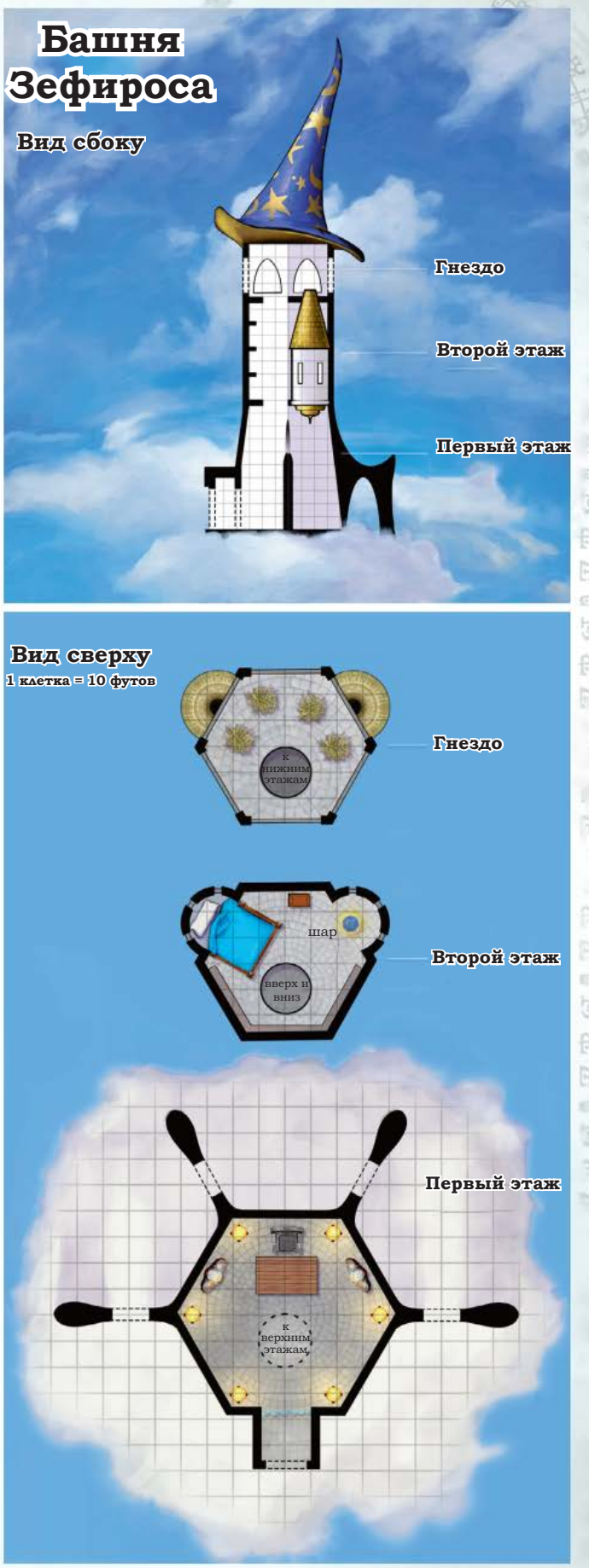
На высоте 10 футов над полом парит *навигационный шар* (смотри Приложение В), с помощью которого Зефирос управляет перемещением башни.

Для перемещения между этажами Зефирос использует магию. Отверстие в полу диаметром 20 футов ведет на первый этаж, и такое же отверстие в потолке ведет наверх, в гнездо.

Сокровища

Деревянный сундук длиной 9 футов, высотой и глубиной 5 футов содержит несколько гигантских роб, гигантскую пару сандалий, большой электрумовый гребень, инкрустированный лунными камнями (стоит 750зм и весит 25 фунтов), и книгу заклинаний Зефироса. Книга весит 250 фунтов, ее переплёт сделан из серебра с позолотой. В нем содержатся все заклинания, которые Зефирос подготовил, плюс *магический глаз, вечный огонь, огненный щит, гипнотический узор, доспехи мага, отражения, туманный шаг, изменение памяти, дребезги и замедление*.

Библиотека Зефироса содержит более пятисот собственноручно им написанных исследовательских дневников. Последние пятьдесят лет Зефирос летал вокруг Островов Муншае и каталогизировал их многочисленные чудеса, как магические, так и нет. Каждая книга весит 100 фунтов, содержит исследования примерно за месяц и стоит около 250зм.



Карта 1.3: Башня Зефироса

Зефирос

Гнездо

На самом верху башни в стенах есть открытые арки. Четыре грифона свили там себе гнезда и Зефирос ухаживает за ними как за кошками. В любое время 1к4 грифонов присутствуют в башне; отсутствующие грифоны охотятся и возвращаются через 1к4 часа. Грифоны атакуют если их или их гнезда побеспокоить. В гнездах нет ничего ценного.

Неприветливые небеса

Одно или оба приведенных ниже события происходят во время путешествия вместе с Зефиросом. Если персонажи путешествуют сами по себе без помощи облачного гиганта, то пропустите этот раздел и используйте таблицу Случайные Столкновения в Глуши в главе 3, чтобы сгенерировать столкновения во время пути.

День 3: Завывающая Ненависть

На третий день путешествия группы, представители злобного культа элементалей под названием Завывающая Ненависть прибывают в башню Зефироса в надежде найти себе в союзники могущественного облачного гиганта, чьи цели совпадают с целями Ян-Си-Бина, Принца Злого Ветра.

Культисты используют гиганстких грифов в качестве ездовых животных. Заметив башню облачного гиганта, они летят к ней на разведку. Культисты приземляются в хода в башню на первом этаже. Зефирос спит на втором этаже в это время и просыпается только если его будят персонажи или завязывается бой.

> На третий день вашего путешествия вы замечаете девять очень худых людей, одетых в легкую броню и летящих на гигантских грифах. Они приземляются на облако, после чего спешиваются.
>
> На всех всадниках вы видите стальные шлема, которые закрывают глаза и напоминают птичьи головы. У одного из них наплечная сумка с отделкой в виде улыбающегося лица.

Среди посетителей есть два **фанатика культа** (НЗ мужчины Иллусканцы) и семь культистов (НЗ мужчины и женщины разных национальностей). Культисты пытаются войти в башню, в то время как их **гигантские грифы** остаются снаружи. Птицы разрешают только культистам летать на них и атакуют любого, кто подойдет к ним на 5 футов. Персонаж в костюме культиста может пройти проверку Харизмы (Уход за животными) Сл 12, чтобы обмануть гигантского грифа и оседлать его. При провале птица атакует.

Фанатиков культа зовут Амарат и Н'вон. Они говорят от имени остальных и утверждают, что говорят от имени Ян-Си-Бина. Амарат и Н'вон хотят поговорить с облачным гигантом и не испытывают никакого интереса ко всем остальным. Если персонажи препятствуют этому, то культисты их игнорируют и вызывают хозяина башни. Если персонажи хамят или начинают вести себя агрессивно, то культисты их атакуют.

У Амарата есть магическая сумка (смотри «Сокровища») с невидимым охотником [invisible stalker] внутри. В свой первый ход в бою, он выпускает **невидимого охотника** и приказывает ему атаковать врагов культа.

Сокровища

«Улыбающаяся сумка» Амарата это на самом деле *сумка хранения [bag of holding]*. Сумка становится пустой после того как невидимый охотник покидает её.

У Н'вона есть мешочек с десятью щепотками пыли пикси. Он предлагает мешочек в качестве подарка Зефиросу (смотри «Развитие событий»).

Одна щепотка пыли пикси может заменить любой компонент для любого заклинания школы зачарования 3 уровня и ниже. У пыли есть и другие магические свойства.

Если щепотку пыли пикси распылить на существо, то надо кинуть к100 и определить результат по таблице Пыль Пикси.

Пыль пикси

к100	Волшебный эффект
01-70	Обсыпанное пылью существо получает скорость полета 60 на 10 минут.
71-80	Обсыпанное пылью существо должно сделать спасбросок Телосложения Сл 11 или упасть без сознания на 1 минуту. Существо просыпается, если получает повреждение, или если его привести в себя, тряся или выдав пару оплеух, на что требуется потратить действие.
81-90	Обсыпанное пылью существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или попасть под действие заклинания Смятение.
91-00	Обсыпанное пылью существо становится невидимым на час. Вся экипировка существа также становится невидимой и остается таковой пока она при существе. Эффект заканчивается, если существо атакует, наносит повреждения или колдует заклинание.

Развитие событий

Если между культистами и персонажами завяжется бой, Зефирос (будучи эксцентричным волшебником) наблюдает за этим хаосом с безопасного расстояния. Только если персонажи уже на грани поражения, он использует заклинание *множественное внушение*, прося культистов и невидимого охотника немедленно убираться и никогда не возвращаться.

Если персонажи позволят культистам поговорить с Зефиросом, те предлагают ему в подарок мешочек с пылью пикси и просят помочь Ян-Си-Бину «вернуть мир в первобытное состояние, в котором он пребывал на заре времен». Культисты туманны относительно того, как именно это будет достигнуто, и больше заинтересованы в получении от гиганта конкретного ответа да или нет.

Зефирос примет любой совет от персонажей. Если персонажи не советуют ему отослать культистов, то Зефирос принимает подарок и позволяет им остаться в башне пока он обдумывает предложение. После этого он поднимается на второй этаж и колдует заклинание *связь с другими планами*, чтобы определиться с тем, что ему делать. Если он проваливает спас бросок заклинания по Интеллекту, то впадает в ступор пока не сделает долгий отдых. Если спас бросок успешен, то он узнает с помощью заклинания, что интересы культа прямо противоположны его собственным и вежливо просит культистов уйти. Культисты неохотно выполняют его просьбу и покидают башню, но Амарат клянет облачного гиганта за его «глупое и необдуманное решение.»

Закончив с культистами, Зефирос испытывает угрызения совести, что принял у них подарок, и отдает мешочек с пылью пикси приключенцам, считая, что те найдут ему лучшее применение, чем он.

День 10: Операция «Удар по шарам»

Это событие происходит на 10 день путешествия группы и только если герои летят в Брин Шандар или Трибор. Невероятная активность гигантов на Севере поставила всех членов Альянса Лордов на уши, и их оперативники собирают информацию и пытаются остановить продвижение гигантов.

Любой персонаж, который стоит на страже вне башни Зефироса или смотрит на небо с вершины башни видит приближающуюся опасность если его или ее пассивная Мудрость (Восприятие) 15 или выше.

Культист Завывающей Ненависти на Гигантском Грифе

> Громадный серебряный дракон летит, прорезая облака и очень быстро приближается. Когда он подлетает ближе, вы замечаете несколько дварфов в доспехах, которых дракон держит в когтях.

Взрослый серебряный дракон мужского пола по имени Кларион должен услугу Королеве Дагнаббет из Мифрильного Зала и перевозит ударную силу Альянса Лордов к башне по ее приказу. Дракон держит по три щитовых дварфа в каждой передней лапе. У дварфов приказ уничтожать все крепости облачных гигантов, и они планируют найти и уничтожить навигационный шар башни. Ни они, ни дракон не знают, что Зефирос не несет угрозы поселениям Севера, и их это не волнует. У них есть приказ от их королевы и миссия, которую они должны выполнить, и клянусь бородой Морадина, они надеются преуспеть!

У персонажей, которые заметили серебряного дракона есть 1 минута на то, чтобы приготовиться. В противном случае, все обитатели башни вздрагивают от звука хлопающих драконьих крыльев в тот момент, когда он приземляется на облако около башни. После высадки дварфов Кларион взлетает, прогоняет своим видом грифонов с башни и ждет пока дварфы закончат свою работу.

Щитовых дварфов зовут Дайна Унгарт, Ильдехар Айронфист, Хьюин Хорн, Волдрик Фаерхаммер, Гризвильда Торуун и Наалт Сплинтершилд. У них характеристики **ветеранов** со следующими изменениями:

- Дварфы законопослушно-добрые.
- Их скорость 25 футов.
- У них темновидение радиусом 60 футов.
- Они говорят на Всеобщем и Дварфийском.
- У них преимущество на спасброски против ядов и сопротивляемость повреждениям ядом.
- Вместо длинных мечей у них боевые топоры, а вместо коротких мечей ручные топоры (ручные топоры наносят рубящий урон вместо колющего).
- У каждого есть по *зелью газообразной формы*.

Дварфы выпивают зелья по приземлении и пробираются внутрь башни, ища *навигационный шар*. Поняв, что шара нет на первом этаже, они взлетают на второй. Увидев шар, они возвращаются в истинную форму и атакуют. Зефирос как может защищает шар, не причиняя вреда дварфам, используя такие заклинания, как *очарование персоны, Отилюков упругий шар и множественное внушение*, чтобы остановить или отогнать их. Тем временем, дракон следит за сражением из гнезда и пытается нейтрализовать волшебника-гиганта своим парализующим дыханием.

Дракон и дварфы избегают вооруженного столкновения с персонажами. Если герои убивают одного или нескольких дварфов или наносят урон дракону, то их считают пособниками гигантов в уничтожении цивилизации дварфов на Севере. Ударный отряд нападает на группу, пытаясь нокаутировать их, но не убивать.

Развитие событий

Персонажи могут уговорить дракона и дварфов прекратить свое нападение, убедив их, что Зефирос не несет им угрозы. Если игрок хорошо отыгрывает этот момент и приводит аргументы, то позвольте ему пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, с преимуществом если он член Альянса Лордов, и с помехой если один или несколько членов ударного отряда мертвы. Если бросок провален, то дварфы говорят, что они «не могут пойти на такой риск» и продолжают придерживаться плана, но персонажам можно попытаться убедить их еще раз. При успехе дракон и дварфы прекращают нападение.

Если дварфы уничтожают *навигационный шар*, то башня зависает пока Зефирос не сделает ему замену (на это могут уйти месяцы). Не задерживая персонажей в башне, он помогает им добраться до земли, указывает направление, прощается и возвращается в башню, чтобы обдумать свои дальнейшие действия.

Если ударному отряду помешали или они прекращают миссию, то они просят Клариона доставить их обратно в Мифрильный Зал. Если дварфы погибли, то дракон возвращается туда один. После того, как команда Альянса Лордов покидает башню, Зефирос благодарит персонажей, которые помогали защитить башню и бурчит что-то о драконах себе под нос, а после ведет себя так, как будто ничего не произошло.

Продвижение персонажей

Персонажи получают уровни в этой главе, выполняя следующие цели:

- Персонажи, исследовавшие Найтстоун и победившие гоблинов в деревне, получают 2й уровень.
- Персонажи, разобравшиеся с оперативниками Жентарима и пережившие осаду орков (с или без помощи эльфов Ардипского Леса), получают 3й уровень.
- Персонажи, которые пережили опасности Капающих Пещер получают 4 уровень, независимо от того, сколько деревенских жителей они спасли.
- Персонажи получают 5 уровень после встреч с культистами воздуха и ударным отрядом Альянса Лордов.

Персонажи должны достичь 5 уровня к моменту, когда они достигнут Брин Шандера, Золотых Полей или Трибора, как описано в главе 2.

Глава 2: Раскаты грома

Поселение на Севере подверглось атаке гигантов. Вы решаете в какое место направиться: в окруженный стеной город Брин Шандер в холодном сердце долины Ледяного Ветра, на Золотые Поля, укреплённое поселение фермеров и аббатство на северо-западе от Глубоководья, или же в Трибор, пограничный город и место для стоянки караванов в долине Дессарин. Эта глава включает в себя карту и детальный обзор каждого из поселений. У нападавших гигантов есть конкретная цель. Если персонажи помогут защитить места от нападений гигантов и успешно разобьют или прогонят силы нападавших, то тогда у персонажей появятся новые задания, которые погрузят их в приключение ещё глубже. Но имейте в виду, это приключение рассчитано на испытание лидерских и тактических способностей группы, поэтому персонажи, которые не будут осторожны, вероятнее всего погибнут.

Особые НИП

В этой главе каждый игрок управляет не только своим персонажем, но и одним НИП, который относится к защищаемому поселению. Как только вы определитесь где начинается приключение, выберите и сделайте копии шестерых НИП, соответствующих локации, которую вы выбрали. Все НИП собраны в приложении D. У каждого НИП есть краткое описание, характерные черты (привязанности, идеалы, слабости) и блоки статистики. Когда начинается нападение гигантов, дайте одного НИП каждому игроку и расскажите где НИП находится во время начала битвы, как указано в описании столкновения. Если в вашей группе больше шести человек, то один или более игроков не получат неигрового персонажа. И это нормально. (Дайте возможность игрокам решать кто получит НИП, а кто — нет). Если в вашей группе меньше шести игроков, то дайте каждому игроку по НИП, а дополнительных НИП оставьте нетронутыми. Те, что остались, не будут участвовать в битве.

После того, как вы распределили всех НИП, прочитайте следующий поясняющий текст для игроков:

> В дополнении к вашему персонажу, каждый из вас получил по неигровому персонажу, который связан с местом, где начинается приключение. Потратьте какое-то время на изучение персональных черт и статистики НИП. Одна из целей, поставленных перед вами в этом приключении, это сохранить жизнь вашему НИП. За каждого НИП, который выживет к концу приключения, ваша группа получит специальное задание, которое принесёт награду после его успешного выполнения. Детали этих специальных миссий будут держаться в секрете до конца этой части приключения.

Управление НИП, подконтрольных игроку, намного проще, чем собственными персонажами. НИП помогает привнести больше жизни в поселение. Игроки будут намного более склонны защищать место, осознавая, что его жители больше, чем просто безымянные фигурки с хитами. Эти НИП склонны помогать оборонять свое поселение, и игроки могут уберечь их от вреда. Каждый НИП имеет свой идеал, привязанность и слабость, но хоть вы и должны поощрять отыгрыш всех этих черт, но игроки могут попытаться держать их подальше от опасности.

Вместо того, чтобы каждый игрок делал бросок на инициативу для своего НИП, примите, что НИП будет ходить по той же инициативе, что и персонаж игрока, сразу же после хода этого персонажа. Если противник должен выбрать между атакой персонажа игрока или НИП, то предполагается, что он всегда атакует НИП до тех пор, пока нет никаких серьезных причин делать обратное.

Независимо от исхода битвы в её конце заберите обратно всех специальных НИП. За каждого выжившего НИП, выдайте персонажу игрока соответствующее специальное задание. Это задание можно получить даже, если НИП не принимал участие в бою. Эти специальные задания не должны быть показаны игроку до тех пор, пока вы не готовы двигаться к следующей части приключения. Когда пыль уляжется, выжившие НИП сами подойдут к персонажам игроков и расскажут о заданиях (необязательно все одновременно). Персонажи не обязаны принимать и выполнять задание, однако их завершение обычно приводит к какой-то награде.

Приключенцы не получат никакого задания (или награды за его выполнение), от НИП, который не пережил бой и не был воскрешён при помощи заклинаний или других способов.

Если вы ведёте приключение для малоопытных игроков, вы можете управлять одним или несколькими НИП самостоятельно и использовать их в качестве помощников или советчиков для персонажей игроков, а не в качестве дополнительных НИП для игроков в придачу к их основных. Если НИП переживут битву — наградите игроков специальными заданиями для каждого игрока в группе.

Брин Шандер

Брин Шандер — это самое крупное из десяти поселений, которые называются одним общим названием, Десять Городов. Все они располагаются в самом сердце долины Ледяного Ветра. В Брин Шандере караваны с юга встречаются с торговцами со всей долины Ледяного Ветра, чтобы обменяться товарами и слухами. Рыбаки и охотники, скорняки и наёмники проводят время в пивных города, в обществе грубых дварфов, падких до добычи путешественников, а прочий сброд просто шатается по улицам. Торговцы с юга меняют красители, твёрдую древесину, сушеные травы и специи, текстиль, фрукты, вина, а также другие товары на поделки, сделанные из костей тупоголовой форели, населяющей реки и озера региона.

Город расположился на холме к югу от горы, известной как Пирамида Кельвина, одной из основных достопримечательностей Долины Ледяного Ветра. С вершины, обдуваемой сильными ветрами, Брин Шандер может похвастаться хорошим видом на окружающую тундру. Те, кто решат атаковать город, должны будут подняться на холм под огнём лучников, прежде чем они достигнут внешних стен города. Стена, окружающая Брин Шандер со всех сторон, достигает высоты в 30 футов и сделана из хорошо подогнанных каменных блоков. Защитники стоят на дощатой галерее, которая проходит с внутренней стороны стены. Стену разделяют сторожевые башни, в которых стражники могут укрыться от бури и согреть руки и ноги у железных печей.

Строения в Брин Шандере построены из дерева, с покатыми крышами, чтобы снег не задерживался на них. Клубы белого дыма, поднимающиеся из каменных дымоходов и крыш можно увидеть, как днём, так и ночью.

Каждая коммуна в Десяти Городах управляется избранным лидером, который руководит жителями и представляет их интересы. В данный момент Брин Шандером руководит Дювесса Шейн. Она назначила Маркхэма Саутвелла своим шерифом, сделав его ответственным за обучение ополчения и поддержанию мира в городе.

Места в Брин Шандере

Нижеперечисленные места обозначены на карте 2.1.

B1. Внешние ворота

Попасть в город можно через трое распашных ворот высотой 15 футов. Называются они Северные Врата, Восточные Врата и Юго-Западные Врата. Ворота закрываются изнутри на обитый железом засов из прочного дерева. У закрытых ворот КД 15, 200 хитов, порог повреждения 10, а также иммунитет к психическому урону и урону ядом. Их можно открыть своими силами успешной проверкой Силы Сл 28.

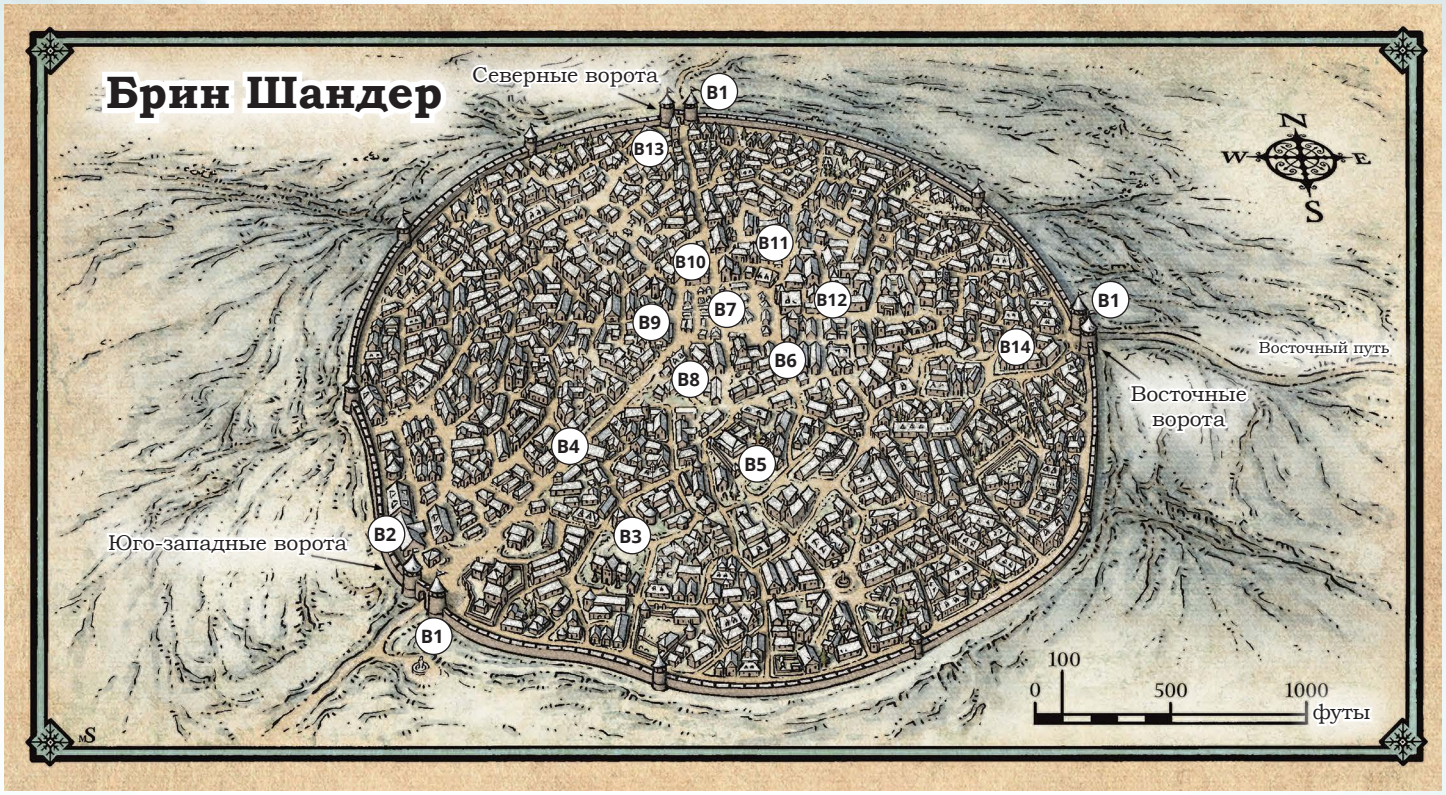
Две цилиндрические башни высотой 30 фт. стоят по обеим сторонам каждых ворот и наблюдают за всеми, кто направляется в или из города. Путь, ведущий от Северных Врат, через две мили встречается с деревней Таргос на замерзшем берегу озера Мер Дуалдон. Дорога, ведущая на восток, известна как Восточный Путь, тянется примерно на тринадцать миль к городу Восточная Гавань, на берегу Лэк Диннешер. Юго-западная дорога, известная как Путь Караванов, также известна как дорога Десяти, так как пересекает Хребет Мира. Этот путь — самый безопасный для путешествия на юг за горами, но он практически непроходим зимой.

При обычных обстоятельствах ворота Брин Шандера остаются открытыми, а поставленная на ворота стража стоит и лишь наблюдает за снующими туда-сюда людьми. Когда Брин Шандеру что-то угрожает, стража закрывает ворота и отказывается открывать их до прямого приказа шерифа или спикера. В любое время суток рядом с воротами можно увидеть четырёх стражей. Другие восемь стражей находятся в патруле, передвигаясь между смотровыми башнями по каменной стене. Большинство стражей люди, но иногда встречаются и дварфы, полуорки или другие расы.

Заместителя шерифа **Огреку Брайтхелм** (см. приложение D) часто можно увидеть у юго-западных ворот. Ей нравится встречать тех, кто приходит в город впервые. У неё даже заготовлены речи, которые заставляют других стражей только закатывать глаза: «Добро пожаловать, путники! Держите свои пальцы и прочие конечности под своими одёжками, а то Ориль откусит их! Держите вспыльчивость в узде, и вам будут здесь рады! Привезли товары на продажу? Рынок прямо по курсу. Жаждете теплого напитка? Я могу порекомендовать попробовать Огнебородую Разжигательницу, которую можно купить лишь в «Уюте Кельвина», как зайдёте на рыночную площадь он будет по правую руку!» (Если персонажи прибудут в город через другие ворота, вы можете перенести Огреку к другим вратам).

B2. Конюшня

Эта конюшня вплотную прилегает к внешней стене. Любая лошадь, пони или мул могут быть оставлены здесь и накормлены всего за 1 см за ночь.



Карта 2.1: Брин Шандер

B3. Зал совета

Расположенный недалеко от юго-западных ворот, зал совета представляет из себя неприметное строение, в котором собираются лидеры Десяти Городов и обсуждают важные вопросы, связанные с их общинами. Здание остаётся пустым, если не назначено никаких встреч. В момент кризиса, который затрагивает другие поселения Десяти Городов, зал совета может послужить убежищем для беженцев.

B4. Дом триады

Дом Триады — это самое крупное место поклонения в Брин Шандере, а также единственное, которое заслуживает называться храмом. Оно представляет из себя массивное каменное здание, построенное дварфами с Пирамиды Кельвина. Дом Триады расположился на середине пути от юго-западных ворот к центральному рынку. В нём почитаются три бога в качестве Триады: Тир, бог правосудия; Торм, бог отваги и самопожертвования; и Ильматер, бог стойкости в момент страданий.

В храме присутствуют и его поддерживают священники из Невервинтера и Глубоководья, которые остаются тут не более чем на два года прежде чем вернуться туда, откуда они пришли. В настоящее время храм является домом для священника Торма из Невервинтера по имени Деллвон Людвиг (законопослушный-добрый, мужчина-иллусканец, человек, **священник**), а также его верного друга Сирака из Сюзейла (см. Приложение D).

Сирак знает, что он — сын бессмертного Артуса Цимбера и в его венах течёт кровь Цимберов. Сам он никогда не использовал своё положение для выгоды. Как известно, бессмертие Артуса от магического кольца. Сирак ни разу не видел это кольцо. Его родители отказались от него ещё во младенчестве. Он воспитывался в детском доме, а навыки выживания ему подарили улицы Сюзейла. Он путешествовал на запад с караваном к Вратам Балдура, затем отплыл вдоль берега Мечей в Невервинтера. Он прибыл в Долину Ледяного Ветра три месяца назад, желая попробовать себя в ловле тупоголовой форели, и смог подружиться с Деллвоном Людвигом. После знакомства с Деллвоном Сирак начал почитать Торма, признавая мужество и героизм превыше всего.

B5. Дворец спикера

Дворец Спикера — личная резиденция спикера города. «Дворец» в названии этого места звучит весьма завышено, если сравнивать с другими зданиями такого типа в остальном мире. Но все же, построенный дварфами из обработанного камня, с покатой крышей и колоннадой на фасаде, дворец настолько выделяется среди скромных деревянных построек в Брин Шандера, что кажется, будто его перенесли сюда с помощью магии из какого-то другого региона Фаэруна.

Ныне избранный спикер **Дювесса Шейн** (смотри приложение D) — дочь торговца из Глубоководья, которая поселилась в Брин Шандере после того, как влюбилась в местного официанта из таверны. Дювесса унаследовала талант матери к переговорам, а от отца очарование, при помощи которых она может без устали спорить и говорить в течение долгих часов. Кто-то может осуждать ее словоохотливость, но обычно она добивается желаемого.

B6. Ратуша

Ратуша Брин Шандера — это крупнейшее здание на краю центральной площади. Она используется для пиров или отводится под проведение праздников и других важных событий. Ратуша также может принять беженцев из окрестных поселений в случае необходимости.

В задней части ратуши можно увидеть спускающуюся вниз каменную лестницу, которая ведет к заглубленному погребу со стенами из промерзшей, твердой земли. Погреб был переделан в офис шерифа, с примыкающими к нему тюремными камерами. Шериф **Маркхэм Саутвелл** (смотри Приложение D), проводит мало времени здесь, а тюремные камеры обычно пусты. Если требуется запереть нарушителей порядка под замок, то два надзирателя (законопослушный-нейтральный, мужчина или женщина, иллусканец человек, **стражник**) будут наблюдать за ними. Шериф Саутвелл носит с собой ключ от камер, которые также можно открыть при помощи воровских инструментов успешной проверкой Ловкости Сл 15. Если стражнику нужно зайти в камеру по какой-то причине, один из них идёт к шерифу, пока другой ждёт.

B7. Рынок

Рынок — это относительно круглое место в центре города, на котором местные и приезжие торговцы продают свои товары. Палатки и крытые повозки обеспечивают некоторое укрытие от холодного ветра, но помогает это не сильно. В некоторых местах можно услышать треск и почувствовать запах дыма — люди часто собираются у костров, чтобы погреться.

Часто можно увидеть слоняющейся по рыночной площади одну сильно укутанную фигуру — изнуренную, бездомную молодую женщину по имени **Белдора** (смотри Приложение D). Она одета в ботинки, которые сильно ей велики, и толстые перчатки из шкуры моржа. Она зарабатывает на жизнь, помогая поддерживать чужие костры, при этом заодно согреваясь и подслушивая сплетни.

Секрет Белдоры в том, что она — агент Арфистов. Она часто бродит рядом с путниками и узнаёт то, что знают они. Она носит с собой камень послания [sending stone], который тщательно скрывает. Белдора использует его один раз в день, чтобы отправить собранную информацию Твипу Айронботтому, агенту Арфистов в Ханделстоуне.

B8. Уют Кельвина

Уют Кельвина — это самая популярная таверна в городе, получившая славу благодаря обширным запасам дварфийского эля и бренди. Основной зал украшен изделиями дварфов клана Баттлхаммер, а большинство ликеров привозится из Мирабара, который располагается по другую сторону Хребта Мира. Одна из примечательных особенностей Десяти Городов — это медовый напиток, который изготавливается в Славном Мёде, поселении неподалёку. Владельцы караванов и стражи с горсткой монет часто приходят сюда, чтобы встретиться с дварфами с Пирамиды Кельвина. Владелец «Уюта Кельвина» — Огден Флеймбирд (Нейтрально-добрый, мужчина, щитовой дварф, **обыватель**), обладатель столь же взрывного характера, как и его известный напиток — пойло из Мирабара, что он покупает задешево, а затем разливает как Огненное бренди Флеймбирда (перепродавая со значительной наценкой). В молодости Огден работал на многих известных копях, поэтому у него есть контакты с крепостями дварфов севера, включая Мифриловый Зал.

Одного из постоянных обывателей «Уюта Кельвина» зовут **Сир Барик Нилеф** (см. приложение D), он рыцарь Тира и член Ордена Перчатки. Он надеется, что пара стопок Огненного бренди прогонят холод, пока он ищет дварфа по имени Уорвил «Долгоносик» Форкбирд, известного преступника, который по слухам прячется в Десяти Городах. Долгоносик руководит бандой дварфов-разбойников, которые нападают летом на караваны, путешествующие из Лускана в Мирабар. Он также организовал несколько нападений на Копи Мирабара, в основном украв лишь еду и выпивку. Орден Перчатки поймал практически всю его банду, но сам Долгоносик исчез в горах. Допрос дварфов привел к тому, что Барик выяснил о пристрастии их главаря к Огненному бренди. Поэтому Барик прикинулся безработным охранником караванов, и планирует торчать в «Уюте Кельвина» в течение нескольких дней, на случай, если его цель сама войдёт в дверь.

B9. Оружейная

Городская оружейная располагается недалеко от центральной площади. Только спикер и шериф имеют ключи к зданию, в котором хранятся вооружение для ополчения.

B10. Клинки Блэкайрона

Это маленький магазин и кузница расположены чуть севернее городской площади. Это заведение известно у приключенцев и путешественников в регионе, как универсальный магазин. Вместо того, чтобы состязаться с дварфийским оружием из Пирамиды Кельвина, Гарн (нейтральный, мужчина, иллусканец, человек, **обыватель**) зарабатывает на жизнь, делая самые дешевые клинки в Десяти Городах. Его сестра Эльза (нейтрально-добрая, женщина, иллусканец, человек, **обыватель**) управляет магазином. Эльза расширила дело своего брата за последние несколько лет, поставляя приключенцам пайки, меховые плащи, кожаные перчатки и сапоги, ледорубы, снегоступы и другие товары для выживания. Хотя оружие у Блэкайрона продается, обычно, по цене 50% от указанной в *Книге Игрока*, Эльза продает всё остальное с наценкой 50%, чтобы поддерживать прибыльность бизнеса. Многие ветераны-наемники презирают выкованное Гарном, и часто подшучивают над теми, кто впервые появился в долине Ледяного Ветра, заканчивая фразы «... да у него и меч был от Блэкайрона!»

B11. Выловленная тупоголовка

Эта уже видавшие виды таверна обслуживает резчиков по кости и торговцев, которые прибывают в Брин Шандер из других городов для ведения бизнеса. Владелец трактира Бартон (нейтрально-добрый, мужчина, иллусканец, человек, обыватель) не вмешивается в дела своих клиентов. Номера в таверне маленькие, а в нескольких комнатах и вовсе нет очага и безумно холодно по ночам. Большинство клиентов ночуют в обширной общей комнате, рядом с большим каменным очагом.

B12. Торговый дом Рендарила

Это самый большой торговый дом в Брин Шандере, находящийся на месте хижины, с которой начался и от которой в разные стороны разрастался город. Вход в дом выходит на рынок и служит в качестве витрины, где посетители могут посмотреть ассортимент прекрасных товаров со всех Десяти Городов: рыбацкие удочки из эльфийского тиса, верхняя одежда из шкуры йети с резными пуговицами, рыболовные крючки из мифрила, лезвия топоров и кинжалы, кованные в Пирамиде Кельвина, а также многое другое.

С другой стороны здания расположен вход для оптовиков, где владельцы караванов выгружают свои товары, а местные приключенцы продают шкуры и клыки, собранные во время странствий. Владелец места Рендарил (хаотично-добрый, мужчина, полуэльф, обыватель), хитрый купец, который научился торговле на беспощадном рынке Глубоководья. Каждую неделю через его руки проходит больше монет, чем у большинства других торговцев в Брин Шандере появляется за целый сезон.

B13. Северный дозор

Северный Дозор — это постоялый двор, который используется в основном наёмниками и путешественниками, который является самым шумным и самым опасным местом в Брин Шандере для остановки. В это же самое время, бар Дозора считается лучшим местом среди Десяти Городов для сбора информации и слухов. Там также можно найти варианты выгодных авантюр. Владелец заведения, бывший наёмник, который известен под именем Скрамсакс (нейтральный, мужчина, иллусканец, человек, **ветеран**) использует преимущества приключенцев в свою пользу, заламывая самые высокие цены в городе (цена за комнату и питание в два раза превышает указанные в Книге Игрока). Скрамсакс часто даёт возможность отсрочить платеж постоянным клиентам, позволяя им остаться «в кредит», а затем сильно увеличивает проценты после того, как постояльцы приходят расплачиваться. Те, кто не выплачивает свои долги, очень быстро узнают, что бывший наёмник не принимает ответ «нет денег» и всё ещё умеет владеть клинком.

B14. Приют Гельденстага

Один из старейших постоялых дворов в городе, Приют Гельденстага управляется седой вдовой Миртл (законопослушный-нейтральный, женщина, иллусканец, человек, не опасный). Миртл задалась целью быть всегда в курсе дел других людей, и задает очень много вопросов своим посетителям о том, чем те занимаются каждый день. Номера в таверне — это маленькие комнаты, в которых можно найти лишь стул, ночной горшок, а также две кровати с накинутыми на них грязными шкурами. Может показаться, что место такого типа привлекает только бедняков и тех, кто доставляет много проблем, но излишняя дотошность Миртлы отпугивает людей, которые хранят секреты. Из-за отсутствия таких клиентов Приют Гельденстага является популярным прибежищем для тех, кому не нужна лишняя шумиха во время постоя в Брин Шандере.

Атака на Брин Шандер

Двенадцать **морозных гигантов** пришли в Брин Шандер в поисках Артуса Цимбера и Кольца Зимы. Их лидер Друфи путешествует вместе с своим двумя **полярными волками**. Когда девять гигантов окружат город, Друфи, зимние волки и два оставшихся гиганта (охранники Друфи, один мужчина и одна женщина) смело двинутся в сторону юго-западных ворот, требуя переговоров с тем, кто главный в городе. Шериф Маркхэм Саутвелл проводит спикера Дювессу Шейн к сторожевым вратам, чтобы пообщаться с напористой гигантшей. Огрек Брайтхелм будет там же.

Начало столкновения

Персонажи игроков находятся в Брин Шандере во время атаки гигантов. Они могут быть либо все в одном месте, либо в разных частях города. Прочитайте или перефразируйте следующий текст, когда начнётся атака:

> Ещё один ужасно холодный день в Долине Ледяного Ветра застал вас, укутавшихся в меха. Торговая площадь Брин Шандера кишит рыбаками тупоголовой форели, готовых продать свою резьбу южанам, пока местные греют руки и лица у небольших костров. По всему городу люди пробираются через заваленные снегом улицы по своим делам. Городские стены закрывают от самых сильных порывов ветра, но далеко не от всех. Внезапный грохот застаёт всех врасплох, заставляя все вокруг дрожать и дребезжать.
>
> Настроение в городе изменилось мгновенно. Что-то произошло. Прохожие бегут с площади, исчезая в своих домах. Пока вооружённая копьями стража с хмурыми лицами продвигается в сторону юго-западных ворот, вы слышите идущий оттуда громоподобный голос: «Отдайте Артуса Цимбера или умрите!»

Морозные гиганты верят, что человек мужчина по имени Артус Цимбер спрятался в Брин Шандере, и Друфи требует, чтобы глава города отдал ей Артуса и все его пожитки незамедлительно. Дювесса и Маркам не знают такого человека, и никто не выступает вперёд, чтобы сдаться.

Друфи носит с собой горн из бивня мамонта, в который она может подуть в качестве призыва к бою. Горн можно услышать на расстоянии до одной мили. Если её требования не исполняются незамедлительно, Друфи подаёт сигнал других ледяным гигантом, которые расположились в 100 футах от города. Они начинают бросать камни через стену, не целясь в что-то или кого-то конкретного, но пытаясь посеять всеобщую панику. Как только горожане спрячутся в укрытия, Друфи и её два охранника попытаются пробиться через юго-западные ворота и проложить себе путь внутрь города. Пока это происходит, молодой человек по имени Сирак из Дома Триад узнаёт за чем пришли гиганты и понимает, что может спасти город.

Защита Брин Шандера

Угроза полномасштабного нападения ледяных гигантов подвергла Брин Шандер в хаос. Многие стражники бросили свои посты, возложив защиту юго-западных ворот на плечи приключенцев. Персонажи могут либо встретиться лицом к лицу с гигантами и зимними волками, которые пробиваются через юго-западные ворота, либо сначала разобраться с гигантами, которые метают камни. Как только игроки выберут себе противников, считайте, что ополченцы Брин Шандера разбираются с другой проблемой.

Дайте каждому игроку одного из следующих НИП для игры в этом столкновении:

Огрек Брайтхелм, заместитель шерифа (начинает в зоне B1, юго-западные ворота)
Сирак из Сюзейла, последователь Торма (начинает в зоне B4)
Дювесса Шейн, городской спикер (начинает в зоне B1, юго-западные ворота)
Маркхэм Саутвелл, шериф (начинает в зоне B1, юго-западные ворота)
Белдора, шпион Арфистов (начинает в зоне B7)
Сэр Барик Найлеф, рыцарь Тира (начинает в зоне B8)

Характеристики и сведения по отыгрышу этих персонажей приведены в Приложении D. Как персонажи будут отыгрывать своих НИП во время боя — их дело, однако посоветуйте игрокам внимательно просмотреть идеалы, привязанности и слабости персонажей. Более подробная информация по поводу управления этими персонажами приведена в разделе «Особые НИП» в начале этой главы.

Если игроки предпочтут держать НИП вне сражения, вы можете пропустить одного или нескольких гигантов внутрь города, напрямую подвергнув их опасности, что и потребует у игроков совершать действия за НИП.

Сокровища

Горн Друфи из бивня стоит 750 зм. У ледяной гигантши также можно найти пятнадцать драгоценных камней, которые стоят по 100 зм и вставлены в её шлем. У других ледяных гигантов есть сумки, содержащие 1к6 особых предметов, определяемых при помощи броска по таблице «Сумка Гиганта» в начале Введения. У них также можно найти 1к4 объекта искусства, стоимостью 25 зм каждый (совершите бросок для определения типа объекта искусства по таблице из главы 7 *Руководства Мастера*). У зимних волков нет сокровищ.

Развитие событий

Если персонажи игроков и их союзники победят Друфи, её охранников и зимних волков, то оставшиеся гиганты оставят попытки нападения на Брин Шандер и отступят на запад, в сторону Моря Движущегося Льда. Там гигантов ждёт гигантский корабль, который отвезёт их обратно в Свардборг (смотри Главу 7, «Гора ледяных гигантов».) Они не останутся там надолго, так как ярл Сторвальд отправит их обратно на поиски Артуса Цимбера.

Друфи не уйдёт из Брин Шандера до тех пор, пока не получит Кольцо Зимы или информацию о том, где его можно найти, поэтому скорее всего персонажам придётся убить её.

Как только персонажи победят ледяных гигантов, они получат специальные задания и награды в зависимости от того, кто из НИП выжил в битве.

Задания В Брин Шандере

От каждого специального НИП, который выживет после атаки на Брин Шандер, группа игроков получит задание и специальную награду после её выполнения. Задания побудят персонажей исследовать ближайшие локации на Севере. Не важно, как персонажи будут путешествовать, по морю или земле, используйте раздел «Случайные встречи в дикой местности» из главы 3 для создания столкновений на пути игроков.

Задание от Огрек Брайтхелм

Надеясь завоевать благосклонность шерифа Саутвелла, но не желая покидать свой пост, Огрек просит персонажей встретиться с одним или больше представителей её клана Брайтхелм и запросить подкрепление для Брин Шандера. Она предупреждает персонажей, что дварфы Айронмастера не пускают на свои земли тех, кто не принадлежит расе дварфов. Но она также сообщает, что если персонажи выдвинутся в сторону Айронмастера и остановятся рядом с одним их менгиров и немного подождут, то кто-то из дварфов обязательно подойдёт к ним. Если персонажи объявят, что они пришли от Огрек, один из её старших кузенов Гверт Брайтхелм (законопослушно-нейтральный, мужчина, дварф, дворянин с боевым молотом вместо рапиры) появится, чтобы выслушать персонажей. Гверт пообещает передать просьбу Огрек старейшинам клана.

Сокровища. В конце разговора, Гверт выдаст каждому персонажу по драгоценному камню, стоимостью в 100 зм, за доставку сообщения Огрек.

Дальнейшие события. Если персонажи не знают, что делать дальше, Гверт предложит им посетить Дашарру Келдабар, наездницу и дрессировщицу грифонов, которая живёт в деревне Огненный срез [Fireshear]. Они могут воспользоваться полученными драгоценными камнями и заплатить Дашарре за обучение езде на грифонах (драгоценных камней не достаточно для оплаты обучения, но Гверт не знает этого). Для большей информации об Огненном срезе и Айронмастере обратитесь к главе 3.

Задание от Сирака из Сузэйла

Понимая, что ледяные гиганты пришли за Кольцом Зимы, Сирак признаётся персонажам после битвы, что он — сын Артуса Цимбера и убежден, что кольцо храниться у его отца. Но он не знает, где сейчас его можно найти, лишь вспоминает, что у Артуса были какие-то связи с Роарингхорнами, благородной семьей из Глубоководья. Он убеждает персонажей отправиться в Глубоководье, чтобы посетить поместье Роарингхорнов и пообщаться с кем-то из них. Опасаясь, что ледяные гиганты вновь вернуться за ним, Сирак предлагает персонажам сопроводить его на юг к Лускану, где он сможет сесть на корабль и отправиться на юг. Ведомые магическим камнем ярла Сторвальда, ледяные гиганты продолжат охотиться за Сираком. Если персонажи позволят Сираку присоединиться к ним, предположите, что каждый ледяной гигант, встретившийся при случайном столкновении, ищет Сирака.

Если они отправятся в Глубоководье, персонажи узнают, что у семьи Роарингхорн есть поместье — Благородный Дом Роарингхорн, которое расположилось в Северном районе города. Хотя это одна из самых роскошных резиденций Глубоководья, в которой сейчас проходит очередная пышная вечеринка для высшего света, приезжим родственникам из Кормира здесь будут рады. После прибытия приключенцев встречает лорд Зелрон Роарингхорн (законопослушный-добрый, мужчина, чондатанец человек, **архимаг**). После нескольких употреблений омолаживающих зелий лорд внешне выглядит на 30 лет, хотя он старше на несколько десятков лет. **Щитострaж** следует за ним постоянно. Зелрон говорит персонажам (правдиво), что он понятия не имеет, где сейчас Артус, а все попытки найти его при помощи магии были тщетны. Зелрон скрывает тот факт, что он и Артус принадлежат к Арфистам. К тому же он подозревает, что Артус пустился в бега. Даже если бы Зелрон и знал, где находится Артус, то он бы предпочёл скрыть эту информацию и не подвергал бы возможному вреду и раскрытию другого арфиста.

Зелрон спросит о том, кто прислал персонажей к нему. Если они ответят правдиво, то он далее поинтересуется откуда они пришли и куда направляются дальше.

Сокровища. Как только он поймёт, что впереди персонажей ждёт важное дело, Зелрон даст каждому из них магический предмет. Чтобы определить, что это за предмет, сделайте бросок по таблице B из главы 7 Руководства Мастера или позвольте каждому игроку выбрать самому один предмет из таблицы.

Задание Дювессы Шейн

После того, как Дювесса отправляет разведчиков на проверку соседних поселений, она расскажет персонажам, что у неё есть тётя (сестра отца), живущая в Глубоководье. Она — капитан корабля по имени «Танцующая волна». Дювесса написала письмо тёте, Инирве Колдвотер, прося её предоставить транспорт и проживание приключенцам, если им нужно отправиться вверх или вниз по Берегу Мечей.

Если персонажи ищут информацию о Танцующей Волне, они узнают, что судно пропало несколько недель назад. Оно перевозило грузы из Лускана в Глубоководье, когда оно исчезло. Ходят слухи, что каперы из Невервинтера с корабля под названием Лунная Дева видели плавающие обломки во время путешествия на юг к Глубоководью.

Персонажи могут найти Оска Тандерхейла (хаотично-нейтральный, мужчина, лусканец, человек, **капитан разбойников**), капитана «Лунной девы», который прохлаждается в «Висящей лампе», доме развлечений рядом с доками Глубоководья. Тандерхейл — умелый скрипач (Выступление +6). На самом деле он играет на своей скрипке, развлекая свою команду и других клиентов дома развлечений, тогда, когда персонажи приходят задавать ему вопросы.

Если персонажи спровоцируют его, Тандерхейл разозлится и попытается завязать драку. Двенадцать членов команды «*Лунной девы*» (хаотично-нейтральные, мужчины, иллусканцы, люди, **разбойники**) вступятся за него в драке. Если персонажи снизят количество хитов Тандерхейла до 32 или ниже, он сдастся, улыбаясь и предлагая дружбу, отдавая должное персонажам за прошедшую заварушку. Если персонажи разрядят обстановку и забудут про драку, Тандерхейл будет доволен. Он оплатит их напитки и покроет любой урон дому развлечений, а затем заявит, что работает на лорда Дагульта Неверэмбера из Невервинтера.

У Тандерхейла нет доказательств того, что обломки принадлежали именно «*Танцующей волне*», но он не может вспомнить ни одного другого пропавшего в последнее время торгового корабля. Кроме того, он будет утверждать, что видел «корабль размером с гору», который бороздил северные воды, и думает, что именно этот корабль атаковал и уничтожил «Танцующую волну». Если персонажи выражают заинтересованность в поиске Танцующей Волны или таинственного судна, капитан Тандерхейл отдаёт в наём свой корабль и экипаж за 10 зм в день и две трети всего, что удастся найти. Его можно уговорить вплоть до раздела трофеев пополам при успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15. После того, как сделка будет достигнута, Тандерхейл соглашается поднять паруса, если персонажи готовы выдвигаться, и напоминает им, что они должны сами обеспечить своё пропитание.

«*Лунная дева*» бросила якорь в бухте, и до неё можно добраться на лодке. Восемь членов команды (хаотично-нейтральные, мужчины и женщины, северяне, люди, **разбойники**) несут вахту на борту, пока корабль стоит в порту. Используйте план корабля в Приложении С из Руководства Мастера для отображения схемы «Лунной девы», если это необходимо.

Сокровища. Капитан Тандерхейл хранит деревянный сундук в трюме корабля. Он закрыт, а также оснащён ловушкой — отравленной иглой (см. раздел «Примеры ловушек» в главе 5 *Руководства Мастера*). Тандерхейл носит ключ от сундука на шнурке на шее. Сундук содержит 1 100 мм, 800 см, 120 зм, 9 драгоценных камней по 50 зм каждый, а также 1к4 магических предметов. Определить один магический предмет используя таблицей В в главе 7 *Руководства Мастера*, а все остальные — таблицей А.

Задание Маркхэма Саутвелла

Шериф попросит персонажей сходить в дозор по долине Ледяного Ветра и вернуться к нему, если они увидят какие-то признаки активности гигантов в регионе. Если персонажи соглашаются, Саутвелл даёт им провизии на три недели, а также подписанную бумагу, утверждающую о том, что они действуют от его лица. Персонажи могут показать письмо спикеру любого другого поселения Десяти Городов и могут рассчитывать на бесплатные кров и еду.

Вы можете спланировать столкновения, пока персонажи путешествуют по Долине Ледяного Ветра, используя таблицу в разделе «Долина Ледяного ветра» главы 3. После стычки с одним или несколькими ледяными гигантами, персонажи могут вернуться в Брин Шандер отчитаться шерифу. Если они вернутся с головой одного или нескольких гигантов, шериф Саутвелл дарует каждому путешественнику титул «Защитник долины Ледяного Ветра» и разошлёт вести о героизме группы по всем Десяти Городам. Пока персонажи не сделают ничего такого, чтобы может подпортить их репутацию, Десять Городов относятся к ним дружелюбны и учтиво.

Сразу после того, как персонажи получат свои титулы, к ним подойдёт пара охотников за головами: Сорелиса Зандра (нейтральная, женщина, тетирийка, человек, **шпион**) и Наеремос (нейтральный, мужчина, иллусканец, человек, **головорез**). Они носят тонкие плащи поверх доспехов, а у Наеремоса нет левой руки (её оторвал тролль).

Они также заявляют, что работают на власти Мирабара, но на самом деле Сорелиса и Наеремос работают на Жентарим. Они ищут беглого дварфа, известного как Долгоносик, который разыскивается за бандитизм. Сорелиса показывает персонажам грубый набросок Долгоносика (темноволосый дварф с безумным блеском в глазах) и спрашивает не встречали ли приключенцы его. Она не упоминают, что город Мирабар поставил цену в 5 000 зм за голову Долгоноса.

Жентарим хочет защитить и рекрутировать Долгоносика, а не сдать его властям Мирабара. Его агенты, присутствующие в разных городах Севера, не видели дварфа и ничего не слышали о нём, из чего Сорелиса сделала вывод, что Долгонос укрылся где-то в небольшом поселении. Сорелиса обещает, что, если персонажи схватят Долгоносика и доставят его ей и Наеремосу живым, она предложит группе кошель драгоценных камней в качестве оплаты, что соразмерно мирабарской награде (см. «Сокровища»).

Смотри раздел «Крепость Ксантарла» в главе 3 для большей информации про Долгоносика и его текущем местоположении.

Сокровища. Сорелиса и Наеремос делят комнату в «Приюте Гельденстага» (зона В14). В скрытом отделении в стене лежит толстый кожаный кошель, в котором десять драгоценный камней стоимостью 500 зм каждый. Тщательный осмотр комнаты при успешной проверке Внимательности (Мудрость) Сл17 даст возможность персонажам найти это отделение, не защищенное ловушками.

Задание Белдоры

Белдора убеждает персонажей отправиться на юго-запад и пройти по тропе Десяти через горы к поселению горняков, Ханделстоуну. Она предложит персонажам связаться там с гномом Твипом Айронботтом, живущим там круглый год. Если один или несколько членов группы — Арфисты, то она скажет им, что Твип служит организации в качестве глаз и ушей в Ханделстоуне. Белдора использует *камень послания [sending stone]*, чтобы оповестить Твипа о предстоящем прибытии персонажей.

Сокровища. После прибытия персонажей, Твип даст им подарок: крошечную заводную собаку, сделанную из меди и олова, с медным же заводным ключом. Персонаж может использовать ключ и действием завести собаку, после чего она последует за персонажами в течение 12 часов. По истечению этого срока, заводной механизм останавливается пока не будет заведён снова. У собаки КД 5, 1 хит, скорость передвижения 30 фт.

Дальнейшие события. Когда герои будут готовы покинуть Ханделстоун, Твип настоятельно советует им посетить Эверлунд и найти Кровена Велхарроу, волшебника Арфистов, который проживает в Башне Лунного Света (см. раздел «Внутренние круги» в главе 3). Гном описывает Кровена как могучего волшебника, который поддерживает многих искателей приключений.

Задание сэра Барика Нилефа

Сэр Барик настроен найти Долгоносика. Сейчас, однако он опасается, что след уже остыл. Он планирует остаться в Брин Шандере ещё на несколько дней прежде чем продолжить поиски где-то ещё. Он также не хочет тратить время персонажей попусту, так как вся эта погоня за преступником может быть тщетной. Барик верит, что намного важнее уведомить Орден Перчатки о его местонахождении, поэтому он просит персонажей найти другого члена ордена и сообщить ему о положении дел сэра Барика. Он предполагает, что персонажи смогут найти сэра Ланнивер Стрейл, благочестивого последователя Тира, который живёт в Невервинтере.

Сэр Ланнивер (законопослушный-добрый, человек, **рыцарь**, носящий *плащ защиты*) расчёсывает своего **боевого коня**, когда группа прибывает к нему. Так как он встревожен атакой на Брин Шандер, он рад узнать, что его друг, сэр Барик, цел и невредим. Персонажи, которые успешно пройдут проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10, заметят, что сэр Ланнивер чем-то обеспокоен. Если персонажи сунут нос в его дела, сэр Ланнивер расскажет, что он беспокоится за другого члена Ордена Перчатки — Данника Зарна, Рыцаря Хельма, который присоединился к отколовшейся от ордена Перчатки фракции, которая носит название Орден Золоченого Глаза. Сэр Ланнивер предоставляет следующую информацию об организации, если персонажи заинтересуются в подробностях.

- Золочёный Глаз осел в Обители Хельма, монастыре на юге от Невервинтера;
- Золочёный Глаз верит, что демоны и их приспешники оскверняют земли по всему Северу.
- Инквизиторы Золочёного Глаза воздвигли свое поклонение Хельму в абсолют и намерены уничтожить любого, кто, по их собственному мнению, находится под властью демона, а также тех, кто оспаривает их решения и убеждения.

У сэра Ланнивера нет поручения для персонажей, но он предупреждает быть их осторожными при посещении Обители Хельма. Смотри главу 3 для подробной информации об этом месте.

Сокровища. Если в группе есть член Ордена Перчатки (или персонаж с сильным стремлением к искоренению зла), сэр Ланнивер подарит этому персонажу свой *плащ защиты [cloak of protection]*.

Золотые Поля

Золотые Поля это огромный огороженный храм-ферма, посвященный Чонтиа, богине земледелия. Названное «Житница Севера», это место — единственная возможность для северян поесть большие, вкусные и сочные фрукты, а не ягоды с куста. Глубоководье и соседние поселения потребляют весь урожай храма: тщательно сохраненные крупы и высушенные, залитые маслом или засоленные продукты хранятся в подвалах, чанах и коренастых каменных башнях-амбарах.

Управляет этим местом аббат Элладрин Даровик, а сами Золотые Поля являются крепостью Изумрудного Анклава. Члены этой фракции здесь поклоняются Чонтиа. Многие из них остаются на несколько месяцев, чтобы помочь в работах или защитить ферму от нападений насекомых и зараз, а также вандалов и грабителей. Нанятые стражи и приключенцы патрулируют стены и земли непосредственно вокруг крепости. Внутри фермы молодые треанты, союзники Изумрудного Анклава, скрываются между обычными деревьями, готовые пробудиться, чтобы дать отпор нападающим. Больше, чем пять тысяч человек живёт и работает на Золотых полях в течение года, возделывая больше двадцати квадратных миль земли.

Храм-ферма расположился выше, чем окружающие его поля. Храм также окружён стенами из оштукатуренных камней. Внешние стены высотой в 60 фт (20 фт с внутренней стороны) и 30 фт шириной. В некоторых точках, расположенных на расстоянии не менее мили между друг другом, стена расширяется каменными пагодами с внутренними казармами. Эти наблюдательные посты позволяют свободно следить за окружающей местностью.

Внешней стене требуется ремонт в некоторых местах. Время и погода разрушили её, создав трещины между камнями, которые могут служить как уступы для рук и ног. Чтобы забраться по стене, требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Вход в Золотые Поля представляет собой каменные ворота, расположенные в центре южной стены. За ними начинается грунтовая дорога, которая ведёт к внутренним зданиям, предлагая путникам пройтись по полям и садам. Дорога также идёт вдоль стены, соединяя несколько наблюдательных пунктов. В течение сезона сбора урожая, повозки проделывают свой путь между полей, собирая еду и зерно, отправляя собранное в погреба под сторожевыми постами, где еда будет храниться под замком, пока караваны из Глубоководья и других поселений не прибудут за ними. В дополнении к просторным полям, фруктовым садам и огородам, снаружи стены окружают небольшие сады. Там выращивают ягоды, зелень и тому подобное.

Большинство работников Золотых Полей живут в небольшом городке недалеко от аббатства, где настоятель проводит утреннюю, полуденную и вечернюю службы. На севере города есть трактир — «Край Северной Борозды» [Northfurrow's End]. Те, кто планируют остаться на ночь на Золотых Полях, остаются именно в нём.

Карта 2.2: Золотые Поля

Места на Золотых Полях

Следующие места указаны на карте 2.2.

G1. Кордегардия

Тракт Северной борозды упирается в великолепные каменные врата с резными барельефами, изображающие полнотелую женщину (так представляют Чонтиа), держащую рог изобилия. Сами эти врата по праву можно назвать крепостью. Над их высокими и толстыми деревянными воротами чернеют бойницы, которые, кажется, подозрительно вглядываются в посетителей.

У укрепления есть внутренние и внешние двойные ворота. Запертые створки ворот слишком толстые, для того чтоб быть сломаны грубой силой. Однако их можно повредить и разрушить. Каждые врата имеют КД 16, 500 хитов, порог урона 10 и иммунитет к урону ядом и психическому урону.

Охрана ворот меняется три раза в день, на пяти ударах колокола утром, на одном ударе днём и на девяти ударах вечером. Каждая смена состоит из **священника** [priest] Чонтиа (нейтрально-добрый мужчина или женщина иллусканец человек), четырех **прислужников** [acolytes] (нейтрально-добрые мужчины и женщины смешанного происхождения), нанятого **мага** [mage] (нейтральный мужчина или женщина иллусканец человек), скрывающихся за бойницами десяти **разведчиков** [scouts] (нейтральные мужчины и женщины люди смешанного происхождения) и тридцати хорошо тренированных **стражников** [guards] (нейтральные мужчины и женщины люди смешанного происхождения). Кастеляном ворот является глубоководский дворянин, которого назначают на эту должность Тайные Лорды Глубоководья сроком на год, начиная с первого дня зимы. Текущий кастелян — невоспитанный хам по имени Хантанус Тарм (законопослушно-нейтральный мужчина иллусканец человек **дворянин**). Он ответственен за защиту ворот, но не имеет военного опыта. Стражи врат отчитывается перед ним, но его должность больше политическая и церемониальная, и он не имеет влияния за пределами кордегардии. Врата имеют достаточно места, чтобы разместить все три смены, и любая атака на ворота встретит серьезное сопротивление от всех защитников.

Торговцы и другие посетители, что приходят в поисках еды редко разворачивают, но их фургоны и имущество подвергаются осмотру внутри врат на предмет чего-либо, что может навредить посевам, например, грызуны или вредители. Гости, что ищут ночлег, будут направлены в «Край Северной борозды» (зона G8).

G2. Сторожевые посты

Через более-менее регулярные промежутки по периметру Золотых Полей внешняя стена (имеющая высоту 60 футов снаружи и 20 футов внутри) расширяется, чтобы на ней поместились широкие каменные парапеты и здания. На каждом парапете находится 30-футовая каменная пагода, увенчанная флюгером. Деревянная статуя Чонтиа стоит посередине каждой пагоды, удерживая большой бронзовый гонг и окруженная рогами изобилия. Рядом с каждой пагодой одно или два каменных здания, что служат казармами. Покрытая мхом каменная лестница шириной 10 футов ведет вниз с парапета. Запертые двустворчатые окованные железом деревянные двери, расположенные на уровне земли, ведут в расположенную под каждым из сторожевых постов кладовую или подвал. Вскрытие замков требует успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Комнаты и подвалы набиты собранными фруктами и овощами осенью и пустеют к середине зимы.

Сторожевые посты жизненно важны для обороны Золотых Полей. В каждом посту расквартированы тридцать **разведчиков** [scout] (НД мужчины и женщины разных рас и национальностей), две трети из которых в каждый момент времени несут службу. Остальные спят на своих койках. Из двадцати разведчиков, несущих службу, двенадцать стоят на парапете на расстоянии нескольких сот футов друг от друга и смотрят наружу, следя за опасностями. Остальные восемь патрулируют прилегающие стены парами.

Сторожевые посты находятся довольно далеко друг от друга, так что крики о тревоге становятся неэффективны. Если сторожевой пост хочет поднять тревогу, то страж бежит к пагоде и бьет в гонг тяжелой колотушкой. Пагоды построены так, чтобы усиливать звук, в результате чего звук каждого гонга слышен на расстоянии двух миль вокруг. Другие сторожевые посты в этом радиусе, заслышав этот звон, тоже начинают звонить в свои гонги, распространяя таким образом сообщение о тревоге.

Сторожевые посты были построены чтобы предупреждать Золотые Поля о приближающихся армиях и драконах. Хотя сторожевые посты и патрули на стенах обеспечивают некоторую безопасность, небольшая группа захватчиков может перелезть через внешнюю стену и пробраться в поселение незамеченной, если ей повезёт избежать внимания стражей.

G3. Дары Матери-Земли

Первое, что видит путник, прибывающий в Золотые Поля, проходя через ворота — это 20-футовая деревянная статуя Чонтиа, изображенной как пухловатая улыбающаяся женщина, стоящая, уперев руки в бедра, в садике золотистой пшеницы, вокруг которого по кругу идет дорога. К северу от статуи стоит каменное здание с открытой витриной в передней части, над которой висит знак с надписью «Дары Матери-Земли». Посетители могут купить здесь семена и саженцы. Аббат поручил присматривать за магазином и его ассортиментом Севембру Тамблиф (ЗН женщина, сильный сердцем полуросли друид), члена Изумрудного Анклава, которая продает исключительно первоклассные семена. Она также раздает много пробников.

G4. Зерновые башни

В этих коренастых каменных башнях хранится зерно.

G5. Пастбище скота

На окраинах города находится два больших поля, где пасутся волы и крупный рогатый скот, и стоят огороженные загоны для овец, кур, индюшек и свиней. Каждое поле в диаметре примерно полмили, и окружено деревянным забором, на столбах которого вырезаны вставшие на дыбы лошади. Днем здесь часто можно видеть пастухов и крестьян с ведрами молока и кипами шерсти.

Один из новых пастухов, **Шалвус Мартолио** (смотри приложение D) — жентаримский шпион, настоящий волк в овечьей шкуре. Его задание — определить, насколько сложно Черной Сети будет получить контроль над Золотыми Полями, и сообщить об этом Наласкуру Тэлонду в постоялом дворе Баржедел. Шалвус часто покидает загоны, чтобы потусоваться в окрестностях Края Северной Пахоты. К ночи он возвращается к загонам проверить животных.

G6. Город

Здания, в которых живет большинство поселенцев Золотых Полей, построены в виде расположены концентрическими полукольцами вокруг центральной площади, на которой жители могут пообщаться и собраться на пикник после полуденной молитвы. Стройными рядами стоят длинные деревянные дома, каждый из которых достаточно большой, чтобы вместить сотню людей. Они расположены фасадом к центральной площади, а аббатство Чонтиа находится на юго-востоке. Каждый из этих домов — произведение искусства, балки выполнены в форме разнообразных животных, тем самым отличая их от соседних. Большинство из рабочих на Золотых Полях люди **обыватели** [commoners]. Горстка миролюбивых последователей Чонтиа (нейтрально-добрые мужчины и женщины **друиды** разных рас и культур) живет и работает среди них.

Повозки и тачки стоят повсюду, свободные для всеобщего пользования. Волов, которые нужны для перемещения повозок, держат на поле для домашнего скота (зона G5).

Роща к югу от города является домом для трех молодых треантов. Если на город или аббатство нападают, их задача оживить ближайшие деревья и помогать обороняться. В роще также растет пробудившееся дерево **Лифферлас** (см. приложение D). Созданное давно умершим друидом Лифферлас — старейший из живых обитателей Золотых Полей. Оно говорит на Общем языке и давно развлекает детей рабочих своими зачастую юмористическими рассказами о героях и монстрах, а также легендами о богах, в основном о Чонтиа. Древо разрешает детям забираться на него, когда оно осторожно передвигается, заставляя их кричать от восторга.

G7. Аббатство Дом Жатвы

Самое крупное и самое необычное строение в Золотых Полях — это аббатство, Дом Жатвы, многовековая каменная постройка, чьи внешние стены украшены статуями Чонтиа на каждом углу, ее руки воздеты к небу, как будто она произносит заклинание призыва дождя. Основание окружено ухоженной живой изгородью, а над входом, к которому ведут ступени, сделан витраж в виде солнца. Через витражи в узких окнах, изображающие рожь, фрукты и овощи, свет падает на колонны аркады внутри здания. В задней части здания на мощных потолочных балках подвешен большой бронзовый колокол, в который звонят за пятнадцать минут до молитвы каждое утро, полдень и вечер.

По залам аббатства бродят два старых **черных медведя** Дарлоу и Тилби. Несколько месяцев назад они напугали несколько работников на южных полях. Никто не смог понять, как двум медведям удалось пробраться в поселение незамеченными, что породило слухи, как будто это дары Матери-Земли. Вместо того, чтобы прогнать их, рабочие накормили их и приютили. В итоге медведи пошли за работниками в аббатство. Они пытаются клянчить еду у посетителей и опасности не представляют.

Аббат Золотых полей, Эллардин Даровик (НД мужчина дамаранец человек **священник** [priest]), последователь Чонтиа и член Изумрудного Анклава. Это щедрый, сдержанный человек, который избегает конфронтаций и не любит ерепениться. Он возглавляет молитвенные службы в девять ударов утром, в полдень, в три удара днем и шесть ударов вечером, и, хотя посещение не обязательное, большинство работников делает перерыв в своих обязанностях раз в день, чтобы послушать слова аббата.

В аббатстве нет стражи, только несколько аколитов. Одна из них, **Цзи Лиань** (см. приложение D), несколько раз отчитывала отца Даровика за то, что он отдал оборону Золотых Полей в руки некомпетентных военачальников, что сделало ее несколько непопулярной. Когда она не занята молитвой или работой, Цзи занимает себя патрулированием внешних стен.

G8. Край Северной Борозды

На севере города стоит трехэтажное каменное строение с окнами-арками, из которых открывается вид на окружающие сады. Холодными ночами и дождливыми днями из его многочисленных печных труб подымается сизый дымок. Статуи вставших на дыбы лошадей в натуральную величину стоят по обеим сторонам от двустворчатой двери, ведущей в общий зал. Над этой дверью висит деревянный знак, на котором написано замысловатыми буквами название этого грандиозного здания — Край Северной Борозды. К западу от здания находятся конюшня и стойла, которые могут принять до пятидесяти лошадей.

Собственник постоялого двора — престарелый член Братства Трактирщиков — гильдии в Глубоководье, и как таковой, он обязан вести дела в рамках правил своей гильдии. Его зовут **Мирош Кселбрин** (см. приложение D), и он — карнавальное развлечение в отставке по прозвищу «Йети», которым его в дни славы величали за бочкообразное тело и густые белые волосы, покрывающие руки, грудь, спину и голову.

Мирош — ярый сподвижник Изумрудного Анклава, и предоставляет бесплатные комнаты и еду членам этой организации и их компаньонам. Его комнаты просторные и комфортные, еда обильная и вкусная (готовится только из самых свежих ингредиентов). Он не терпит нарушителей спокойствия, а приключенцев чует за версту. У Мироша в подчинении персонал из двадцати уборщиков и официантов. Он продает местную марку пива под названием Золотой Глоток, хотя первая кружка новому посетителю всегда бесплатная.

В задней части Края Северной Борозды находится гончарный круг, на котором Мирош делает фирменные кружки трактира. Эти большие кружки из лакированной глины украшены изображениями золотистых колосьев. Мирош не продает эти маленькие произведения искусства, но их иногда крадут и продают в других местах.

Один из постояльцев трактира в настоящее время — приезжий из Глубоководья. Бдительный Орден Магов и Защитников из этого города заключил соглашение с аббатом. Каждую середину зимы гильдия отправляет одного из своих членов в Золотые Поля, как жест своего намерения защищать интересы Глубоководья. Волшебник служит один год и действует как контакт между городом и аббатом, при этом также помогая обороне Золотых Полей. Атташе гильдии в настоящий момент — **Наксин Драткала** (см. приложение D), тихая и начитанная молодая женщина, которая живет в шикарном меблированном номере над конюшней трактира и проводит большую часть своего времени за написанием разных текстов по магии и эзотерике. В дополнение к членству в Бдительном Ордене Наксин также является агентом Альянса Лордов и верным шпионом Леди Лаэраль Сильверхэнд из Глубоководья. Мирош пытался ухаживать за Наксин, но она игнорирует его поползновения.

Среди прочих посетителей Края Северной Борозды полно актеров, музыкантов, акробатов и прочих исполнителей из Глубоководья и Даггерфорда. Эти веселые ребята развлекают местных жителей во время послеобеденного пикника на городском кругу (зона G6). Полуросликский певец и игрок на лютне по имени **Орен Йогильви** (смотри приложение D) —

единственный постоянный резидент постоялого двора среди них. Ему нравится Золотой Глоток и ему предоставляется бесплатная комната и еда за то, что он развлекает жителей Золотых Полей. После пары кружек Орен любит бродить по поселению в поисках вдохновения и частенько просыпается в поле на следующее утро.

G9. Пивоварня «Золотой Глоток»

Пивоварня на Золотых Полях — статный двухэтажный особняк, в котором из лучшего в этих местах ячменя и хмеля производится пиво «Золотой Глоток». Посетители не допускаются в пивоварню, которая наглухо запирается ночью. В длинных домах в переднем дворе проживают шестьдесят обывателей [commoners], рабочих на пивоварне. Рядом с ним стоит запертый каменный склад, до отказа заставленный бочонками с «Золотым Глотком». Закрытая дверь может быть взломана с помощью инструментов вора при успешной проверке Ловкости Сл 15.

За пивоварней высится цилиндрическая башня, известная среди местных как «Драконий Шпиль», потому что однажды молодой бронзовый дракон сидел на ее вершине во время тихого зимнего вечера 1374 года ЛД, года Грозовых штормов. Каменная башня служит штаб-квартирой для Капитана Стражи, который ответственен за охрану Золотых Полей. Высота башни четыре этажа, на первом этаже вход, а плоская крыша окружена зелеными мраморными бойницами. Два **стражника** (ХД мужчины и женщины иллусканцы люди) стоят у основания башни, еще четверо дежурят на крыше. Капитан Стражи сейчас — это Строг Громовой Клинок (НД мужчина ветеран полуорк). Скука и легкий доступ к хорошей еде и пиву сделали его толстым и вялым. Он рано засыпает, поздно встает и один раз в день покидает башню около трех ударов колокола во второй половине дня, чтобы встретиться с аббатом и представить дневной отчет. У Строга приятные и спокойные манеры, этим он нравится настоятелю, несмотря на другие очевидные недостатки.

G10. Источник воды

К северо-западу от пивоварни есть естественный источник, который формирует небольшое озеро. Река плавно течет на восток, затем на север, а оттуда опять на восток, проходя под двумя арочными, покрытыми мхом каменными мостами, чтобы затем раствориться на рисовых плантациях. Ночью лягушки собираются вокруг озера, заполняя ночной воздух своей лягушачьей симфонией.

G11. Рисовые плантации

Наполненные водой борозды в земле питают рисовые плантации в Золотых Полях. В теплые дни рабочие в сандалиях пробираются через стоячие воды для удобрения или сбора урожая риса.

G12. Овощные сады

Грунтовые дорожки пересекают большие участки земли, на которых растет морковь, лук, кабачки, помидоры, картофель, редис и другие овощи. Рабочие обычно трудятся там от рассвета до заката.

G13. Пшеничные поля

Почти половина вспаханной земли в Золотых Полях отведена под выращивание пшеницы. Во время сезона урожая на пшеничных полях много рабочих, орудующих косами. За спиной они носят корзины, полные скошенной пшеницы.

G14. Сады с травами

Дорога с внутренней стороны западной стены Золотых Полей огибает пару полукруглых садов с травами. Каменные коттеджи, расположенные поблизости принадлежат кучке друидов (N мужчин и женщин разных народностей), которые поклоняются Чонтиа. Друиды не только выращивают травы, они также ходят по полям и садам в Золотых Полях и заботятся о больных растениях.

G15. Апельсиновый сад

Ряды апельсиновых деревьев растут на участке к северо-западу от пшеничных полей.

G16. Яблоневый сад

Многие барды слагали песни о яблоневом саду на Золотых Полях; его старые, казалось бы, вечные деревья дают тысячи корзин кислых яблок каждый год. Большая часть сбора яблок осуществляется детьми, которые забираются на деревья и собирают плоды в корзины, чтобы потом доверить их транспортировку взрослым. Роща к юго-востоку отсюда таит в себе пару молодых треантов. Их работа — следить за тем, чтобы саду не причиняли никакого вреда.

G17. Кукурузное поле

В конце лета стебли кукурузы в Золотых Полях достигают по меньшей мере десяти футов в высоту. После сбора урожая поле остается пустым до тех пор, пока его снова не вспашут и не засеют весной.

G18. Ячменное поле

Примерно одна шестая часть ячменя, выращенного на участке идет на изготовление Золотого Глотка. Остальная часть урожая поставляется в другие поселения.

G19. Хмельное поле

Здесь растет хмель, цветы которого используются в приготовлении пива. Рабочие, собирающие хмель и ячмень, живут в доме неподалеку.

G20. Тыквенные грядки

Здесь растут одни из самых больших и самых твердых тыкв, которые можно найти на Севере. Среди грядок стоят большие дома рабочих. Они занимаются не только тыквами, но и кустами ягод, которые растут вблизи внешней стены.

Атака на Золотые Поля

Гух, самопровозглашенная предводительница холмовых гигантов изгнала своих соперниц и заполучила их мужей. Теперь она заставляет своих супругов собирать еду, чтобы утолить ее ненасытный аппетит. Двое из этих больших болванов, Лоб и Огг бродят по холмам и долинам к югу от Грудд Хауга, логова племени Гух. Они случайно забрели в Покинутые холмы [Forlorn Hills] и несколько недель назад наткнулись на банду багбиров и гоблинов. Гоблиноиды рассказали Лоббу и Оггу о большой ферме в дальней стороне реки Дессарин. Холмовые гиганты решили, что надо сюда напасть. Они прошли вброд реку и стали метать валуны в Золотые Поля, долбясь в их внешние стены и встревожив обитателей. Лучники на стенах ответили на это залпом стрел. Гиганты и гоблиноиды отступили зализать раны, оставив защитников Золотых Полей недоумевать, откуда придет следующая атака. Нападение не изменило настроя жителей, которые твердо уверены в надежности своего ополчения и внешних оборонительных укреплений.

Лоб и Огг провели следующий месяц, плутая в холмах, пытаясь найти дорогу обратно в Грудд Хауг. Когда они добрались туда, они рассказали Гух о «большой ферме». Гух отправила ораву холмовых гигантов, огров, багбиров и гоблинов разграбить её. Ведомая Лобом и Оггом, орава потерялась в холмах и забрела на территорию медного дракона. В тот день погибло много гигантов, огров, багбиров и гоблинов. Выжившие бежали, но только чтобы попасться в засаду Утгардтских варваров. В этот момент выжившим стало предельно ясно, что Лоб и Огг были плохими проводниками, вредными для исхода миссии. С этого момента поход возглавили багбиры, поведя остатки орды в Золотые Поля, а Лоб и Огг пошли в хвосте процессии, виня друг друга в своих несчастьях.

Следующие монстры добрались до Золотых Полей, чтобы поучаствовать в атаке:

- Шесть холмовых гигантов, включая Лоба и Огга.
- Двенадцать огров, шесть из них с гоблинскими катапультами.
- Двенадцать багбиров.
- Шестьдесят гоблинов, поделенных на две группы по тридцать.

Все багбиры и половина огров с гоблинами перелезли через стену глубокой ночью. Они скользнули в поля, надеясь найти еды или просто пограбить, не понимая, что большинство съедобной пищи хранится в подвалах под сторожевыми постами вдоль стен. В то время как большинство захватчиков рыскает по Золотым полям в поисках пищи, шесть холмовых гигантов стоят за стеной с открытыми мешками, ожидая, когда гоблины и багбиры начнут перекидывать еду через стену. В то же время остальные шесть огров и тридцать гоблинов скрываются в тенях за стеной.

К счастью для народа Золотых полей, полупьяный полурослик Орен Йогильви (см. зона G8) замечает нарушителей и подаёт тревогу.

Начало столкновения

Текст в рамке предполагает, что приключенцы остановились в Крае Северной Борозды (зона G8).

> Мощный крик нарушает ночную тишину. «На нас напали! — кричит кто-то. — К оружию! К оружию!» Собираясь с мыслями и оружием, вы выходите из трактира. Низкий туман укрывает тихие сады к северу и витает между рядами темных длинных домов к югу. Маленькая фигура выбегает из-за угла ближайшего дома, спотыкается и падает. Вы никогда не видели такого неуклюжего и взъерошенного полурослика.

Вскоре после первой атаки на Золотые Поля аббат получил сообщения о том, что гигантов видели в долине Дессарин. Он поделился этой информацией с Строгом Громовым Клинком, своим Капитаном Стражи. К сожалению, Строг не сделал совсем ничего для подготовки к еще одному нападению гигантов. На самом деле он даже не приступил к инструктажу своих людей или набору работников или приключенцев для патруля внешних стен в соответствии с указаниями аббата.

Благодаря из рук вон плохому руководству ситуацией со стороны Строга, оргам, багбирам и гоблинам удалось преодолеть южную стену в месте, помеченном X на карте, и войти на пшеничные поля (зона G13) незамеченными. Преодолев стену, они разделились на три отряда, в каждом из которых два огра, четыре багбира и десять гоблинов. Отряд Кусающие Луну достигает загонов для животных (зона G5) в то же время, что и отряд Колющие Глаз достигает города (зона G6). Отряд Воющие Холмы тем временем заблудился в поле и появляется около случайного скопления зерновых башен (зона G4). Поняв ошибку, они уходят обратно в поле и идут по направлению к аббатству (зона G7). Орен Йогильви замечает Колющих Глаз, скитаясь по городу пьяный и напевая стихи для новой песни. Своими мощными легкими он поднимает первую тревогу и бежит обратно к трактиру.

Оборона Золотых Полей

Стража у ворот (зона G1), на стене (зона G2) и у пивоварни (зона G9) слишком далеко, чтобы услышать призыв Орена к оружию, но приключенцы, находящиеся в городе, аббатстве или близлежащем трактире, слышат его так же четко и ясно, как и разные особые НИП. Раздайте каждому персонажу по одному из нижеприведенных особых НИП под управление в течение этого столкновения:

Шалвус Мартолио, пастух и жентаримский шпион (начинает в зоне G8, внутри трактира).
Лифферлас, пробужденное дерево (начинает в зоне G6, в роще).
Цзи Лиань, аколит Чонтиа (начинает в зоне G7)
Мирш Кселбрин, трактирщик (начинает в зоне G8, внутри трактира).
Наксин Драткала, резидент-маг (начинает в зоне G98, внутри конюшни).
Орен Йогильви, музыкант (начинает в зоне G8, снаружи трактира).

Характеристики и сведения по отыгрышу этих персонажей приведены в Приложении D. Как персонажи будут отыгрывать их НИП во время боя — их дело, однако посоветуйте игрокам внимательно просмотреть идеалы, привязанности и недостатки этих персонажей. Все эти персонажи знакомы с обороной Золотых Полей и могут побежать за помощью, если этого захотят игроки. Более подробная информация по поводу использования и управления этими персонажами приведена в разделе «Особые НИП» в начале этой главы. Если персонажи постараются не вводить этих особых НИП в бой, их можно подвергнуть опасности, наведя на них прямые атаки разных групп монстров, чтобы вынудить управляемых игроками НИП действовать.

Каждый отряд монстров — это отдельное столкновение. Если колокол аббатства не начал звонить до того, как будет повержена вторая группа гобликноидов, в колокол начнет звонить сам аббат. У него занимает некоторое время понять, что что-то неладно, и добраться до колокола посреди ночи. Звон колокола слышан на мили вокруг и подымает всю оборону Золотых Полей по тревоге. Колокол повергает в панику всех огров, багбиров и гоблинов, которые еще находятся в поселении, и они начинают убегать обратно к стене.

В это время Лоб и Огг по какой-то необъяснимой причине решают перелезть через стену и войти в поселение вместо того, чтобы спасаться бегством, а остальные четыре холмовых гиганта перегруппировываются с ограми и гоблинами, затаившимися за пределами Золотых Полей. Гиганты оставляют свои дубины, так как с ними они не могут перелезть через стену. Горстка стражников пытается дать бой двум глупым гигантам, но отступает, когда те начинают отламывать от стены и швырять ее зубцы (считается как метание валунов). Двое этих гигантов в итоге пробираются к аббатству (зона G7). Если хиты какого-то из гигантов снижаются до 15 и менее, он сдается (см. «Развитие событий»).

Если гигант вынужден сражаться врукопашную, то действием он может делать две безоружные атаки. Замените его атаку дубиной следующим вариантом:

Безоружная атака. *Рукопашная атака оружием*: +8 к попаданию, дальность 10 фт., одна цель. *Попадание*: дробящий урон 12 (3к4+5).

После того, как персонажи разберутся с угрозой внутри стен, горожане выходят из домов и начинают прочёсывать поля в поисках затаившейся опасности. Персонажи, присоединившиеся к поиску, находят следы, которые ведут обратно к стене. К этому моменту небо на востоке просветлело достаточно, чтобы были видны гиганты, огры и гоблины снаружи стены. Нападающие подходят к стене так, чтобы быть от нее не далее 120 футов, и начинают метать валуны и гоблинов.

Метатели гоблинов

Шесть оставшихся вне Золотых Полей огров надели на себя хобгоблинские изобретения под названием метатели гоблинов. Каждое из этих приспособлений по сути является портативным требуше, пристегнутым к кожаной упряжи. приспособление держится на плечах и спине огра, и не смотря на внешне тяжелый вид не сковывает маневренности или боеспособности носителя. Чтобы кто-то еще одел или снял эту сложную упряжь требуется около 10 минут, а если огр пытается сделать это самостоятельно, потребуется 1к6 часов. Приспособление создано специально под огров. Дварф или другой гуманоид схожей комплекции, магически увеличенный до большого размера, может надеть или снять метателя гоблинов за 10 минут.

Чаша требуше достаточно большая, чтобы метать камни, зажжённый бочонок смолы или другой снаряд подобного размера, но она была сделана специально для метания гоблинов. Используемый как снаряд гоблин обычно одевает шипованный шлем, чтобы при ударе наносить колющие повреждения. Тридцать гоблинов вне Золотых Полей одеты в такие шлемы. Гоблин редко переживает такой запуск. Гоблины стоят готовые к своему броску на врагов за стеной, пока огры встают в 300 футах от своих целей.

Носитель метателя гоблинов запускает свою ношу по высокой дуге, так что она попадает по целям за укрытием. Чтобы зарядит устройство потребуется действие, которое должен выполнить кто-то еще помимо носителя. Гоблин, желающий служить снарядом, может при необходимости сам зарядить собой метатель. Огр после этого должен потратить действие, чтобы нацелить орудие и потянуть за шнур, который совершает выстрел и запускает снаряд в полёт.

Гоблин-снаряд. *Дальняя атака оружием:* +3 к попаданию, дальность 150/600 фт. (не может попасть в цель ближе 30 футов от катапульты), одна цель. *Попадание*: дробящий урон 5 (2к4) или колющий урон 10 (4к4), если снаряд одел шипованный шлем. *Попадание или промах:* гоблин-снаряд получает 1к6 дробящего повреждения за каждые 10 футов полета (максимум 20к6).

Сокровища

У каждого холмового гиганта мешок с 1к4 обычными вещами, которые определяются броском по таблице Сумка Гиганта из Вступления, и 1к4 объектов искусства стоимостью 2500 зм каждый (определите броском по таблице Произведения искусства в главе 7 *Руководства Мастера*). У каждого багбира есть кошель с 1к6 драгоценными камнями (каждый стоимостью 10зм), у каждого гоблина по 1к6 мм в кошельке, а также разные никчемные предметы (ожерелья из сплетенных дварфийских бород, украшенные ушами полуросликов, чаши из человеческих черепов и т.п.). У огров нет сокровищ.

Развитие событий

Монстры внутри поселения в состоянии сообразить, что после поднятия тревоги они долго не выживут. Те, кому удается бежать, присоединяются к своим товарищам за пределами стены. Лоб и Огг — исключения; они боятся Гух больше, чем защитников Золотых Полей, и не могут представить себе последствия того, что вернутся к вождю без горы еды. При этом ни один из гигантов не хочет умирать, и каждый сдается, если его хиты снижаются до 15 или ниже. При этом они падают на землю и начинают ныть

как младенцы. Если их допросить, Лоб и Огг бессвязно бормочут что-то. Успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 вытягивает из поверженных, но находящихся в сознании холмовых гигантов следующую информацию:

- «Гух хотеть еду.»
- «Моя достать еду для Гух.»
- «Гух большой. Правда большой. Больше меня.»
- «Грудд Хауг. Дом.»

Персонажи, чья угроза возымела действие на одного или обоих гигантов, могут приказать им отправиться по дороге до Грудд Хауга. Холмовые гиганты теряются, когда ведут группу в Покинутые холмы к востоку от Золотых Полей. Тупые как пробки Лоб и Огг не в состоянии найти обратный путь в Грудд Хауг, как бы сильно персонажи их не мотивировали.

Взятые в плен монстры, оставленные на милость защитников Золотых Полей, предаются смерти по приказу капитана Строга Тандреблейда. После чего капитан присваивает себе заслугу победы над ордой монстров, атаковавшей Золотые Поля. Аббат, будучи существенно более разумным, искренне благодарит приключенцев, причем прилюдно объявляет об их героизме, а также хорошо снаряжает их, когда им придет время покинуть Золотые Поля. Если персонажи просят об отставке Строгга, аббат обещает всерьез подумать об этом.

Вне зависимости от того, срывают ли персонажи атаку на Золотые Поля или, они получают особые задания и награды в зависимости от того, какие НИП выжили в битве.

Задания Золотых Полей

За каждого специального НИП, выжившего после атаки на Золотые Поля, группа получает задание и особую награду за выполнение этого задания. Задания поощряют персонажей исследовать другие местности по всему Северу. Независимо от того, путешествуют персонажи по суше или по морю, используйте таблицу «Случайные Столкновения в Дикой Местности» в главе 3 для создания столкновений на их пути.

Задание Шалвуса Мартолио

Шалвус просит группу сопроводить его по дороге в постоялый двор Баржедел, чтобы он мог сообщить обо всем, что случилось своему боссу, Наласкуру Тэлонду.

После отчета Шалвус берет отпуск и проводит время с несколькими друзьями в этом постоялом двор, пока Наласкур не даст ему новое назначение. В благодарность за помощь, Наласкур предлагает персонажам горячий обед и чистую кровать на ночь бесплатно. На следующее утро он просит персонажей сопроводить фургон с пивом до Тролля в Огне, таверны в деревне Щит Морбрина. Две тягловые лошади тащат фургон, у которого есть пара возничих по имени Джостин и Лессилар (нейтральные мужчины иллусканцы люди **головорезы** [thugs]). Они ведут по очереди.

После успешной доставки персонажи проходят личный тест Наласкура. Если только они не сделают что-то, чтобы настроить против себя Черную Сеть, персонажи получают анонимную посылку из Жентарима в следующее их посещение Постоялого Двора Баржедел, Эверлунда, Мирабара, Сильверимуна, Невервинтера, Глубоководья или Яртара (там, где есть сильное влияние Жентарима). Посылка содержит прекрасный сыр, обернутый в шелк, черную бутылку вина «Старый Баржедел» и свернутый кусок пергамента, где написан следующий текст:

Зира
Счастливая Корова
Даггерфорд

Любой персонаж, что проводил время в Даггерфорде при успешной проверке Интеллекта Сл 10 может вспомнить, что Счастливая Корова это управляемая полуросликами таверна в городе. Если авантюристы посетят таверну, полуэльфийка, которая на самом деле **взрослый бронзовый дракон** в форме полуэльфийки, угостит их напитками. Дракон, Зиразилим (кратко — Зира), находится на довольствии в Черной Сети.

Сокровища. Если персонажи ей понравятся, Зира предоставит им специальные привилегии (смотрите раздел Знаки внимания [Marks of Prestige] в главе 7 *Руководства Мастера*). Когда они захотят воспользоваться ими, Зира приложит все усилия чтобы им помочь, хотя она не будет наносить прямой ущерб другим и нарушать местные законы. Она пытается скрыть, что является драконом, но, если персонажам понадобиться быстро добраться до какого-нибудь далекого места, Зира может предложить долететь на себе. Она также может предоставить свиток заклинания, содержащий одно любое заклинание пятого уровня или ниже.

Задание Лифферласа

Лифферлас просит персонажей отыскать его создателя, лунного эльфа-друида по имени Аерглас. Пробужденное дерево рассказывает, что Аерглас был не только членом Изумрудного Анклава, но и приключенцем, который в свое время убил много гигантов. Аерглас покинул Золотые Поля тридцать лет назад в паломничестве в Собор Тенистой Кроны (см. главу 3). Друид планировал последовать по реке Дессарин и отыскать старого треанта по имени Турланг. Лифферлас предлагает, чтобы персонажи сделали то же самое.

Турланга нет в Соборе, когда прибывают персонажи, но странный **сатир** по имени Зеленый Свисток заверяет их, что треант должен появиться в любой момент. Зеленый Свисток расстроен, что дриада отвергла его ухаживания, и теперь он сидит у пруда день и ночь, играя грустные мелодии на своей свирели. Между песнями Зеленый Свисток продолжает уверять персонажей, что Турланг вот-вот появится. Треант появляется на третью ночь после прибытия персонажей в компании подруги по имени Тарра Шиндл (НД женщина полуэльф **друид**), члена Изумрудного Анклава.

Треант изначально безразлично относится к персонажам и не характер у него неприятный. Но если один и более персонажей постараются заговорить с ним без агрессии и угроз, Тарра попросит Треанта не быть вредным и злым. Треант явственно глубоко вздыхает и нехотя отвечает на вопросы. Он не знает Лифферласа, но у него остались добрые воспоминания о Аергласе. Треант не видел друида уже много лет, и не знает, где его можно найти. Если персонажи расскажут ему о своей борьбе с гигантами, Турланг предложит им помощь в виде двух **пробужденных деревьев** и одного **пробужденного куста**. Эти пробужденные растения говорят на всеобщим и подчиняются командам персонажей.

Сокровища. Тара предлагает проводить партию до Эвермурского Пути к северу от леса. Если герои соглашаются, по дороге не происходит враждебных столкновений. Когда они подходят к краю леса, Тарра примет решение, подружиться с персонажами или нет. Если они окажутся дружелюбными и проявляют заботу о природе, она в знак дружбы дарит им мешочек с 1к4+4 серебряными ягодами, которые она собрала у Затерянных Пиков. Съедание ягоды производит эффект применения *зелья невидимости*. Если один или более персонажей ведут себя грубо и деструктивно, она прощается с ними на опушке леса и отправляется своей дорогой.

Развитие событий. Ведя персонажей через лес, Тарра упоминает, что планирует навестить старого друга следопыта по имени Квинн Нардрош, который живет в Джалантаре. Если она решила подружиться с персонажами, друидка приглашает их присоединиться к ней, говоря, что ей не помешала бы компания. Если персонажи принимают приглашение, Тарра ведет их к Эверлунду, а затем на восток по Ровинской дорогу [Rauvin Road]. Квинн настолько признателен персонажам, взявшимся за труд сопроводить Тарру, что дает им три волшебных предмета, которые он «приобрел» в дни своих приключений; определите один предмет по Таблице Магических Вещей F в *Руководстве Мастера* и два предмета по Таблице Магических Вещей B.

Задание Цзи Лиань

Помимо того, что Цзи жрица Чонтиа и симпатизирует Изумрудному Анклаву, она унаследовала значительное состояние своих родителей, торговавших шелком, китовым жиром, вычурным стеклом, картами и другими товарами. Центром их деятельности были Врата Балдура, но они владели и несколькими предприятиями и в Глубоководье.

Сокровища. Цзи дает персонажам кулон с черной жемчужиной (стоимостью 750 зм), который она прячет среди своих вещей и просит доставить его Колдеру Марскилу (ЗД мужчина, иллусканец **обыватель**), старшему дворецкому Дома Таннов в Глубоководье, где он даст им подарок в обмен.

Дом Танн — одни из ведущих виноделов Глубоководья, и, хотя Колдер — человек пожилой и забывчивый, он твердо помнит, что дом Танн состоит в союзе с семьей Цзи. Некогда ему были доверены вещи, принадлежавшие родителям Цзи, и, хотя возраст Цзи давно позволил ей наследовать этими вещами, она со своим аскетическим образом жизни не имеет в них особенной нужды. Если персонажи показывают кулон Колдеру, он понимает, что Цзи передала права на эту часть своего наследство им. Колдер отправляет слуг на чердак, откуда они приносят старый деревянный сундук, отпирает сундук ключом, и позволяет персонажам взять из него два магических предмета. Воспользуйтесь таблицей C Магические Предметы в главе 7 *Руководства Мастера*, чтобы определить каждый волшебный предмет. Колдер предложит оставить кулон Цзи у него, чтобы проконтролировать его благополучное возвращение к владелице. Но он не будет настаивать, если персонажи захотят сохранить кулон у себя.

Задание Мироша Кселбрина

Мирош предлагает партии отправиться в Амфаил и «передать привет» Арлеосе Стархендж, владелице местной таверны под названием Кружка с Оленьими Рогами. Если персонажи сделают это, Арлеоса будет рада узнать, что с Мирошем все в порядке и ставит им по кружке за свой счет. Эти двое много лет назад путешествовали в одной цирковой труппе.

Если персонажи постараются поближе познакомиться с Арлеосой и дадут ей знать, что они — приключенцы, Арлеоса игриво упомянет, что у нее было несколько воздыхателей-приключенцев в свое время. Один из них по словам Арлеосы был так очарован ею, что подарил ей деревянное кольцо, украшенное танцующими нимфами, и сказал, что оно символизирует особое отношение. Если ей что-то понадобится, всё, что надо сделать, — это прошептать его имя («Келтар Дардрагон») в кольцо, и тогда он появится и поможет. Она никогда не испытывала в этом нужды, и предлагает кольцо персонажу, который ей больше всего понравится (определяется мастером). Кольцо излучает ауру вызова [evocation], если сколдовать заклинание обнаружение магии.

Развитие событий. Если персонаж прошепчет имя Келтара в кольцо, надев его, то в пяти футах от носителя кольца появляется призрачный полурослик. После этого кольцо теряет магические свойства. Ничто не изменит жизнерадостный настрой Келтара. Мертвый полурослик укажет им направление к старой башне в дикой местности, говоря на всеобщем, что там они найдут спрятанные полезные вещи. Если персонажи следуют указаниям Келтара, проведите столкновение «Старая башня» из главы 3. Приведение не может быть атаковано и не предоставляет никакой помощи. Передав информацию, оно пропадает навсегда, махая рукой на прощание.

Задание Наксин Драткалы

Чутье подсказывает Наксин, что нападение на Золотые Поля — это только начало. Она слышала «отголоски», что другие поселения тоже пострадали в результате внезапного появления гигантов, и не только холмовых, но также каменных, морозных, огненных и облачных. Наксин убеждена, что сейчас не время для полумер. Она читала в книгах о древнем конфликте между гигантами и драконами, и настоятельно советует персонажам найти могущественного доброго дракона, убедить его связаться с другими драконами, и использовать их в борьбе с гигантами. Наксин убеждена, что Альянс Лордов поддержит этот план, учитывая всю серьезность ситуации. Она и не представляет, как сильно ошибается.

Наксин не в курсе, что лидеры Альянса Лордов скорее нырнут в Девять Преисподних, чем свяжутся с драконами. Она рекомендует партии поговорить со своим знакомым «экспертом по драконам» в Глубоководье по имени Чазлот Яргхорн (ХН мужчина иллусканец человек **маг** [mage]). Наксин дает указания, как найти его жилище в Северном Районе: высокий каменный дом с башней на одном из его углов.

У Чазлота есть компаньон — **вирмлинг серебряного дракона** Иризорл, которого он скрывает в башне, а также несколько кошек, которых обожает терроризировать дракон. Грохот от них стоит в башне всё то время, что партия находится у Чазлота, а сам он отвергает безумный план Наксин, вместо этого предлагая еще более безумный. Он предлагает, чтобы партия отправилась в Криптгарденский лес и нашла Старую Грызькость, могущественную и эксцентричную зеленую драконихи, у которой, по слухам, имеется собрание *хрустальных шаров*, через которые она следит за всем и всеми. Из того, что Чазлот знает о зеленых драконах в общем и Старой Грызкости в частности, он делает вывод, что драконихи не причинит вреда персонажам, если они дадут понять, что собираются положить конец угрозе, исходящей от гигантов, и он готов рискнуть жизнями персонажей, чтобы проверить эту свою теорию.

Сокровища. Если персонажи соглашаются отыскать Старую Грызькость, Чазлот собирает с полок в башне несколько зелий и раздает персонажам по одному. Одно из них — *зелье яда*, которое было ошибочно маркировано как «зелье сопротивления яду». Остальные и правда являются *зельями сопротивления яду*. Все зелья выглядят одинаково; определите, кому достанется зелье яда, случайным броском.

Развитие событий. Когда персонажи попадут во владения Старой Грызькости, проведите описанное в секции «Криптгарденский лес» главы 3 столкновение.

Задание Орена Йогильви

Орен напуган слухами, что гиганты неистовствуют по всему Северу. Он просит персонажей, если им не сложно, проведать его сестру Лили, работающую в таверне Счастливая Корова в Даггерфорде. Он также хочет, чтобы они доставили наспех написанное ей письмо, в котором он говорит ей, что у него всё хорошо и просит выслать ему ещё немного денег.

Лили (ЗД женщина сильный сердцем полурослик **обыватель** [commoner]) вышла замуж за члена семейства Твердосыр, в собственности и под управлением которой находится таверна Счастливая Корова в Даггерфорде. При этом реальный бизнес семьи — это предоставление займов под процент. Полурослики используют таверну для привлечения новых клиентов, и, хотя сама таверна концы с концами сводит, большого дохода она не приносит, то сейчас и финансовый бизнес Твердосыров висит на волоске. Агенты Черной Сети в Даггерфорде выдают беспроцентные займы (но ломают руки всем, кто их не возвращает), так что Твердосыры с ними просто не могут конкурировать.

Если персонажи доставят письмо Орена Лили, ее муж Коггин Твердосыр (ЗД мужчина сильный сердцем полурослик обыватель) просит их поговорить с Нелькином «Снейлом» (дословно «Улиткой») Данникером, оперативником Жентарима, остановившимся в таверне Сияние Реки, и любезно предложить ему отступить. Коггин сделал бы это сам, но он думает, что у приключенцев больше шансов убедить Снэйла смягчиться. Нелькин описан в разделе «Даггерфорд» в главе 3. Если персонажи согласны с его условиями, указанными в том разделе, Нелькин остановит подрыв ростовщического бизнеса Твердосыров.

Сокровища. Орен даёт партии бочонок Золотого Глотка, стоящий 15 зм, в качестве подарка, прежде чем они покинут Золотые Поля.

Коггин Твердосыр дает персонажам рог изобилия, набитый свежими фруктами и хлебом, если им удаётся договориться с Снейлом. Если персонажи явно недовольны этой наградой, он добавляет бутылку вина Винтерберри, стоящую 10 зм.

Трибор

Суетливый торговый город Трибор стоит там, где Долгий путь [Long Road] пересекается с Эвермурским путём. Имя Трибор, как думают, пришло из рассказа путешественника об истреблении здесь трёх боровов в один день, более четырехсот зим назад. Город построен на равнинной, плодородной земле, с несколькими естественными возвышенностями здесь и там. Почти половина населения Трибора живет за пределами города на размашистых ранчо и соседствующих с фермами, большинство из которых расположено на севере и востоке.

Нынешний лорд протектор Трибора — приятная Арфистка и бывшая авантюристка по имени Даратра Шендрел. Даратра вводит и изменяет местные законы (известные как «Указы Лорда»), за исполнением которых впоследствии следят Двенадцать — отряд из дюжины всадников, набираемых из ополчения.

В Триборе происходит торговля лошадьми, выращиваемыми на местных ранчо. Кузнецы, мастера упряжи и изготовители фургонов в городе тоже процветают. Вдобавок в Триборе действует несколько гильдий. Они принимают в свои члены торговцев и прочих путешественников со всего побережья Меча обычно за внушительные членские взносы.

Места в Триборе

Следующие локации обозначены на карте 2.3. Удаленные ранчо и фермы здесь не описаны, так как они мало влияют на ход данной части приключения. Вы можете самостоятельно описать их по своему усмотрению.

C. Коттедж

В каждом из этих простых каменных коттеджей живет 1к4 взрослых обывателей и 1к4-1 детей (некомбатантов) различных народов.

F. Ферма

На каждом из этих участков находится скромный каменный фермерский дом, деревянный сарай и огород или пастбище. В фермах живет по 1к6 взрослых обывателей и 1к6-1 детей (некомбатанты) разных народов.

T1. Рыночная площадь и башня

Центр Трибора, где Долгий путь встречается с Эвермурским путем, представляет собой громадное открытое пространство, используемое как рынок местными фермерами и приезжими барахольщиками. Над ней возвышается двухэтажная Башня Лорда-протектора, простая каменная крепость, которая имеет явный наклон на восточную сторону. Над входом висит пыльное знамя лорда-протектора, которое изображает трех бегущих к древку знамени черных кабанов на кроваво-красном поле.

Нынешний Лорд Протектор Трибора — **Даратра Шендрел** (см. приложение D), агент Арфистов из Глубоководье, которую народ Трибора избрал командовать ополчением, разрешать споры и поддерживать мир. Ее связь с Арфистами мало известна, зато она широко известна как справедливый и ясно мыслящий лидер.

Регулярное ополчение по очереди служит как Двенадцать, конный полицейский отряд (мужчины и женщины люди **ветераны** [veterans] доброго мировоззрения разных национальностей на **ездовых лошадях**), который патрулирует город, дороги между удаленными ранчо и восточную половину Триборской тропы. При необходимости, Даратра может собрать до пятидесяти хорошо вооруженных ополченцев к вечеру и три сотни к полудню следующего дня. Также в случае необходимости у лорда-протектора есть права на призыв наемников и искателей приключений.

T2. Северная стоянка караванов

Проходящие через Трибор караваны используют это огороженное поле как бесплатную стоянку для своих повозок и место для выпаса своего тяглового скота. Также там достаточно места для возведения палаток и разведения костров, а заодно можно набрать свежей воды из расположенного в юго-восточном углу двора каменного колодца глубиною в 30 футов.

В восточной части участка стоит коттедж. Его пожилой жилец, **Дарз Хелгар** (см. приложение D) получает плату от лорда-протектора за то, что поддерживает на стоянках чистоту, убирая мусор и закапывая экскременты. У Дарза есть свои скелеты в шкафу. Он был членом воровской гильдии Глубоководья, пойманным и заключенным в тюрьму за многочисленные преступления. После выхода из тюрьмы, он направился в Трибор, чтобы начать здесь новую жизнь.

T3. Западная стоянка караванов

Эта зона мало отличается от зоны T2. Расположенный в центре участка каменный колодец глубиной в 30 футов обеспечивает гостей свежей водой.

Т4. Ранчо Счастливая Лошадь

Семья Камвеллер разводит, дрессирует, продает и принимает на постой лошадей. На их земле стоит три больших здания: двухэтажный бревенчатый дом с сараем (семейное поместье), каменный склад, забитый бывшими в использовании седлами, упряжью и сбруей, и каменная конюшня, соединенная с огороженными выпасом и полем для выездки.

Джанель Камвеллер (НД женщина чондатанка человек **обыватель**) — матриарх семьи, пышная вдова средних лет, которая предпочитает общество лошадей обществу людей. У нее три взрослых сына — Альдо, Хинго и Раско (ЗД мужчины чондатанцы люди ветераны), все они — члены местного ополчения.

Т5. Фургоны Вэйнврайта.

Старейшая триборская компания, Фургоны Вэйврайта имеет свою лесопилку и склады для хранения древесины. Компания издавна обслуживала богатую элиту, производя для них превосходные и самые дорогие фургоны во всей долине Дессарин. Текущий владелец, Таскер Вэйврайт (Н мужчина иллусканец человек обыватель) больше заинтересован прибылью, чем качеством своей продукции. Не владея плотницкими навыками своих предков, он полагается на низкооплачиваемых подмастерьев, которые собирают фургоны немного лучшего качество чем обычные, но стоят они в 5 раз дороже. Только брэнд Вэйнврайт удерживает компанию на плаву... до поры до времени.

Т6. Львиная доля

Этот дом был недавно куплен и отремонтирован Торговой Компанией Львиный Щит, купеческим предприятием, базирующимся в городе Яртар. Над входом в магазин висит полированный щит, украшенным головой стилизованного золотого льва на синем фоне.

Львиных Щитов не очень любят в Триборе, поскольку он и Яртар извечные соперники, так что лишь немногие местные жители предпочитают тратить свои деньги в этом месте. Магазин обслуживает в основном караванщиков и приезжих, продавая провизию, корма для животных, снаряжение для путешествий, доспехи и оружие. На втором этаже магазина расположились жилые комнаты его молодых владельцев, Алаэстры Ульгар (НД женщина иллусканка **обыватель**) и **Нарта Тезрина** (смотри Приложение D), а также скрытое хранилище с их ценностями. Алаэстра и Нарт ведут успешный бизнес даже в условиях оскорблений и небольших притеснений от местных жителей. У них есть соглашение с лордом-протектором о том, что они не продают оружие тем, кто по их мнению может быть угрозой городу. Взамен лорд-протектор следит за тем, чтобы магазин не разграбили вандалы или местные смутьяны.

Сокровище. На втором этаже за секретной дверью находится сокровищница размером с кладовку, чтобы заметить ее потребуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл15. Сокровищница содержит *удобный рюкзак Хеверда [Heward's handy haversack]* и закрытый железный сейф, в котором 3к10 х 10 зм монетами разного достоинства и *серая сумка трюков [gray bag of tricks]*. У Алаэстры и Нарта есть по ключу от сейфа. Замок может быть вскрыт воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл20.

Т7. Открытая дорога Рансора

Это заведение когда-то продавало припасы для караванов и корм, а также услуги охранников каравана. Его владелец умер много лет назад, и с тех пор предприятие закрылось. Двор буйно порос травой, а здания стали раем для крыс и прочих вредителей. Местные жители поснимали большинство деревянных досок, которыми была крыта крыша, чтобы заменить сгнившие доски в собственных крышах.

Т8. Телега и монета

Это заведение продает и обменивает лошадей и других тягловых животных, а также продает корм, подковы и снаряжение. Владельцы — женатая пара, Арн и Сайрин Видденс (НД чондатанцы люди **обыватели**). У них четверо маленьких детей (некомбатанты) и в найме полдюжины рабочих (Н мужчины иллусканцы люди обыватели), которые кормят и тренируют животных, чистят конюшни и меняют подковы.

Т9. Триборские путешественники

Торговцы могут нанять персонал и повозки в Триборских Путешественниках, чтобы собрать караван до Глубоководья и обратно за плату 600 зм в один конец плюс 25 зм за каждый фургон в караване сверх десятого. Рейсы в Эверлунд и обратно стоят по 800 зм в один конец, так как монстры из Эвермура частот нападают на следующие по этому пути караваны, плюс 30 зм за каждый фургон сверх десятого. Компания подряжает наемников и приключенцев служить охраной каравана, оплата 4 зм в день каждому человеку, плюс пропитание. Каждый охранник получает премию в 25 зм, если все фургоны доберутся до пункта назначения в сохранности.

Урлам Стокспул (Н мужчина иллусканец человек **шпион** [spy]), проницательный, безупречно одетый бизнесмен управляет компанией и рекрутирует в Черную Сеть. Он гордится своей принадлежностью к сети. Урлам потерял свой глаз несколько лет назад и теперь носит красную повязку, украшенную черным змеем — символом Жентарима. Редко кто видел его без вежливого телохранителя Волкена Наспира (Н мужчина полуэльф **наёмный убийца** [assassin]). Хотя Урлам и Волкен хорошо отзываются о местных властях, они осознают, что лорд протектор не спускает с них глаз. Они не знают, что Даратра связана с Арфистами, но это бы их не удивило. В любое время в бараках рядом с резиденцией Урлама находится 2к6 жентаримских караванных охранников (н мужчины и женщины люди **головорезы** [thug] разных национальностей), ожидая следующей работы.

Персонажи могут обратиться к Урламу в поисках работы. У него для них ничего сейчас нет, если только один и более персонажей не члены Черной Сети, в таком случае он дает им задание. Если они выполнят его, он даст следующее, и так пока они не выполнят три. За каждое выполненное полагается вознаграждение 500зм драгоценными камнями. Три задания следующие:

- Урлам подозревает, что Отовир (см. зону Т11) скрывает какую-то тайну, и хочет узнать, что это за тайна. Чтобы выполнить задание, персонажи должны узнать, что Отовир кровно связан с Домом Маргастер из Глубоководья. Отовир просто так не выдаст эту информацию, так что персонажам придется его очаровать или допросить с пристрастием, чтобы узнать правду.
- Урлам убежден, что Толмара Хисстрин (см. зону Т14) скрывает тайну, и хочет узнать эту тайну. Персонажи могут выполнить задание, найдя мертвого мужа Толмары на чердаке Шести Окон.

Карта 2.3: Трибор

- Урлам думает, что Немит (см. зону Т16) скрывает какую-то тайну, и хочет узнать, что это за тайна. На самом деле никакой тайны нет, и уверенность Урлама произрастает из предубеждений к тифлингам. Если персонажи хотят выполнить это задание, им придется выдумать какую-нибудь тайну и убедить Урлама в ее правдивости, что может быть сделано успешной проверкой Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) Урлама.

Т10. Нортшилдский Дом

Нортшилдский Дом, это прекрасная местная гостиница — статная, чистая и тихая. Владелец **Ургала Мелтимер** (см. приложение D) бывшая авантюристка, которая купила гостиницу у семьи Форндил немногим больше десяти лет назад, после того как ее жена (волшебник) пропала в экспедиции в Подземье. Ей очень нравится спокойствие, и она просит гостей держать их оружие в ножнах. У Ургалы есть три **мастиффа** (охотничьи псы), которые спят в комнате отдыха на первом этаже, и ее штат состоит из шести хорошо оплачиваемых обывателей [commoner] (законопослушно-добрые мужчины и женщины разных рас и происхождения). Гости спят в отдельных комнатах на верхнем этаже.

Т11. Магазин Сбруи Отовира

Умелый мастер по сбруе по имени **Отовир** (см. приложение D) живет и работает здесь. Он создает лучшую сбрую из лосиной кожи в долине Дессарин. Отовир охотится на лосей, снимает с них кожу, а остальное продает Львиному щиту (зона Т6). Его сбруя имеет сложную конструкцию из прессованной кожи, а его работа популярна среди той знати Глубоководья, что любит верховую езду. И хотя он происходит из видной семьи Глубоководья (Маргастеры), Отовир никогда не говорит о его прошлом или семье, и он совершенно не заинтересован рассказывать, как его угораздило стать владельцем магазина в Триборе. На самом деле, некоторые члены семьи Отовира являются тайными служителями Асмодея, и он не хочет иметь с ними ничего общего.

Т12. Говорящий тролль

Тролль — это место, которое жители Глубоководья назвали бы стекляшкой: затемненное, пахучее место с низкими потолками, заполненное несочетающейся побитой старой мебелью и пьяницами. Часть крыши обвалилась при пожаре пару лет назад, и ее еще не починили. Дыры в крыше позволили птицам свить гнезда среди потолочных балок, и столы испятнаны птичьим пометом. Тролля спасает его большой, хорошо наполненный винный погреб. Собственник Тролля — неуспешный актер по имени Каелен Сарсир (ЗН мужчина иллусканец человек обыватель). Он «унаследовал» таверну после того, как предыдущий владелец был вынужден бежать из-за скандала, и выполняет минимально возможные действия, чтобы поддерживать работу таверны. Каелен мечтает превратить Тролля в театр, но у него недостает для этого финансов и амбиций. Своей мечтой он делится с новыми посетителями, надеясь, что один и более из них сделают пожертвование на эту цель или спонсируют его иным образом. Каелена можно даже убедить стать бизнес-партнером, если риск для него будет невелик или будет отсутствовать.

В углу общего зала валяется в пьяном забытьи **священник** [priest] Хельма Сильваррен Лумшанк (ЗН мужчина иллусканец человек), едва замечаемый посетителями Тролля. Прожив всю жизнь в Невервинтере, он был «изгнан» своим руководством в Часовню Всех Вер в Красной Лиственнице. Туда он так и не добрался, предпочтя остановиться и утопить свое горе в Триборе. Он не утратил веры в Хельма, только в себя и свое начальство. Поедаемый самосожалением, он видит себя жертвой «политических игр в храме». Он истратил все дорожные деньги и еще должен 5 зм, которые потратил на выпивку. Он не будет покидать Трибор пока не будет выплачен его долг. Если персонажи покроют долг Сильваррена, они могут убедить его приступить к обязанностям в Красной Лиственнице успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 10.

Т13. Заиндевевшая лягушка

Этот старый трактир заброшен, заколочен и пуст. Вандалы изрезали непристойностями доски, которыми забиты окна и двери, а высокие сорняки окружили ветхое здание.

Т14. Шесть окон

Этот холодный, скрипящий, ветхий деревянный гостевой дом принадлежит Толмаре Хысстрын (ХН женщина иллусканка человек **обыватель**), сумасшедшей женщине средних лет. Гости города, которые не смогли получить комнаты в доме Доме Вечной Виверны или в Нортшилдском Доме, будут вынуждены искать койку здесь, но вряд ли останутся дольше одной ночи, поскольку они быстро обнаруживают, что Толмара не стесняется шпионить за ними через замочные скважины и слушать у дверей, посмеиваясь себе под нос.

На чердаке Шести Окон заперты кости мертвого мужа Толмары, Мирака, про которого она редко говорит. Ключ от чердака Толмара прячет у себя в лифчике. Замок можно вскрыть воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл10. Если прикоснуться к костям Мирака, его **скелет** оживает на 1к4 раунда, после этого снова падая на пол. Этот эффект повторяется, если снова коснуться скелета, пока хиты скелета не снизятся до нуля, либо кости не были уничтожены. В таких случаях они не оживут. Скелет не вооружен и наносит одно повреждение при попадании.

Если персонаж произнесет на череп Мирака заклинание *разговор с мёртвыми [speak with dead]* и спросит дух, как умер, то он узнает, что Толмара напоила его зельем и заперла в бочке с ядовитой змеей, которая убила его своим ядом. Мирак не знает, почему Толмара убила его, а Толмара слишком полоумная, чтобы помнить этот случай и предшествующие ему события. Произнесение на Толмару заклинания *великое восстановление* восстанавливает ее вменяемость, после чего она сознается, что убила своего мужа за неверность.

Если персонажи сообщат о преступлении Толмары Даратре Шендрел, лорд протектор арестует и посадит ее в тюрьму до суда. Даратра также сообщит о случившемся двум братьям Мирака, которые работают на ранчо неподалеку. Многие годы их заставляли верить, что Мирак сбежал из города с другой женщиной; они благодарны персонажам за открытие правды и преподносят им в подарок *длинный лук +1* (передававшийся по наследству) в качестве вознаграждения.

T15. Отдых Кабана

Отдых Кабана — каменный особняк, построенный на вершине холма с хорошим видом на город. Им владеет богатый искатель приключений, вышедший на пенсию, по имения Ньют Колстааг (мужчина дамаранец человек маг). Хотя Колстааг построил дом еще пять лет назад и живет здесь все это время, он не приобрел друзей из-за своей неуемной заносчивости и чувства собственной важности. Мало того, он нажил столько врагов и конкурентов, что другие жители называют его магнитом для несчастий. Он живет окруженный трофеями своего славного прошлого и редко выходит из особняка. Ньют никогда не снисходит до того, чтобы защищать город, и никогда не делится своим богатством с нуждающимися.

Несколько недель назад трио убийц проникли ночью в город, чтобы убить мага во сне. Весь Трибор был разбужен грохотом грома и вспышками молний, исходящими из поместья Колстаага. Хотя убийцы выжили, им пришлось украсть лошадей из Телеги и Монеты (зона T8) и убить конюха, чтобы сбежать. Колстааг никак не возместил семейству Видденсов их утрату и не признал свою ответственность за это событие.

Из-за этого покушения на его жизнь, Колстааг привлек четырех **горгулий**, чтобы те служили живыми часовыми, взгромоздясь на углы крыши дома. Чтобы развеять скуку, злобные горгульи иногда пикируют вниз на прохожих, пугая их для своего развлечения. Это привело к напряжению в отношениях между лордом-протектором и магом Отдыха Кабана, который не видит тут никакой проблемы.

Сокровище. Колстааг прячет свои ценности с помощью заклинания *Леомундов потайной сундук [Leomund's secret chest]*. Он хранит фигурку, необходимую для вызова сундука, всегда при себе либо на прикроватной тумбочке во время сна. Только сам Колстааг может использовать фигурку для вызова сундука, что он и делает перед битвой, чтобы достать магические предметы, находящиеся в нем. Если маг пленён, он может быть убеждён призвать сундук в обмен на обещание освободить его. Внепространственный сундук [extradimensional chest] содержит 6 самоцветов стоимостью 500 зм каждый, *наручи защиты Колстаага [bracers of defense]* и *волшебную палочку боевого мага +1 [+1 wand of the war mage]*.

T16. Триборский Герб

Триборский Герб была сожжена дотла дважды и дважды отстраивалась заново. Её владелец и управляющий — Немит (НД мужчина тифлинг обыватель), находчивый бизнесмен со злобной улыбкой. Он любит облокотиться в дверном проеме, вытирать и полировать кружку, кивая и улыбаясь каждому проходящему. Его цены разумны, а персонал дружелюбен.

Эта таверна — популярное место среди рейнджеров и разведчиков, большинство из которых предлагают свои услуги в качестве проводников по дикой местности. Одна из «завсегдатаев» Немита — дружелюбная и компетентная проводница по имени Зиндра Винтербоу (НД женщина полуэльф **разведчик** [scout]), член Изумрудного Анклава. За свои услуги она берет 10 зм в день вне зависимости от опасности. В последнее время она замечает все больше холмовых гигантов, огров и Утгардтских варваров, бродящих по холмам вокруг Трибора, и теперь она предупреждает покидающих город приключенцев, чтобы сторонились их.

T17. Оружейная Улдинат

Эта кузница стоит на вершине холма через дорогу от кузницы Фохаммер (зона T18) и управляется Гэрриетой Улдинат (ЗД женщина иллусканка человек **обыватель**), пра-правнучкой основателя кузницы. Гэрриет знает Гелрина Фохаммера с детства, и они являются друзьями-конкурентами. Гэрриет продает отличное оружие, отмеченное печатью семьи Улдинат, которое увеличивает его стоимость на 25 процентов.

T18 Кузница Фохаммер

Гелрин Фохаммер (см. приложение D) изготавливает отличное оружие, доспехи и другие изделия из металла. Гелрину не всегда хватает времени на обработку руды, поэтому он ищет опытного подмастерья, но никто пока не подошел его требованиям. Год назад Гелрин изготовил роскошный набор церемониальных доспехов для короля Моррина и королевы Титмел из цитадели Фелбарр, и монархи были так впечатлены, что они даровали Гелрину титул Королевского Кузнеца. По этой и другим причинам имя Фохаммер является синонимом превосходного качества во всей долине Дессарин, и Гелрин хочет, чтобы так было и впредь.

Гелрин ненавидит орков и великанов. Во время войны Серебряных Маршей он получал доклады о том, что орки и гиганты атакуют дворфские крепости по всему северу. Много раз он хотел собраться и отправиться на север на войну, но всякий раз удерживал себя, напоминая себе о том, что у него есть дело. Но когда гиганты атакуют Трибор, он отказывается спокойно на это смотреть.

T19. Пони-парк Мэриволдов

К северу от Эвермурского пути стоит причудливый коттедж рядом с ярко разрисованным зданием, на крыше которого расположен флюгер в виде пони. Белый забор ограждает небольшое поле за зданием. На лужайке перед домом среди цветов стоит вывеска с надписью «Пони-парк Мэриволдов». Две незамужних сестры по имени Джанна и Лира Мэриволд (ЗН женщины люди, иллусканцы, **обыватели** [commoner]) разводят и тренируют здесь пони, в том числе ездовых для полурослико в. В любой момент времени у Мэриволдов есть 2к4 пони на продажу.

T20. Дом вечной виверны

Этот дорогой трактир принимает себя дворянство из Глубоководья и прочих обеспеченных постояльцев, которые не хотели бы даже ступать на порог более скромного заведения. Он расположен за Приятным Блюдом (зона T21) на живописном участке земли с частными конюшнями, частными садами и извилистым путем через небольшую рощу. Сам трактир представляет собой красивое каменное здание с фонарями на свесах крыши и башней в одном из углов.

Снобизм Дома вечной виверны сравним с его элегантным щегольством. Атмосфера здесь подражает роскошнейшим дворянским вечеринкам в Глубоководье. Люди приходят сюда поахать над ней, подивиться на нее или почувствовать себя в ней как дома. Менестрели играют тихую фоновую музыку среди летающих растений и разноцветных парящих сфер [driftglobe], а восхитительно наряженные дамы и с щегольской небрежностью одетые и причесанные господа беседуют, прогуливаются, танцуют и насмехаются друг над другом. Несколько из этих разодетых пижонов — на самом деле эскорт (Н мужчины и женщины люди **обыватели** разных национальностей), нанятый владельцем трактира для создания настроения. Они научены разговаривать и держать себя как дворяне, но на самом деле не более чем низкооплачиваемые актеры.

Надменный павлин-владелец заведения, Дравен Милловыр (НЗ мужчина иллусканец человек **маг** [mage]) не смог получить членство в Магическом Братстве. Когда этот карьерный путь не сработал, он использовал свое наследство чтобы купить Дом Вечной виверны. Кровати в Вечной виверне удобные, но цены ужасно завышены (15 зм за ночь), хотя в стоимость включено обслуживание в номере и эскорт, в случае необходимости. Блюда в меню готовятся в точности как в изысканнейших ресторанах Глубоководья, но при этом очень дороги (25 зм за тарелку). Дравен содержит шпионов, которые поддерживают его осведомленным о последних модных и кулинарных трендах.

Дравен не позволяет «ничтожествам» останавливаться у себя в трактире, и у него есть шестеро вышибал (НЗ мужчины иллусканцы люди **головорезы** [thugs]), чтобы вышвыривать на улицу всякий мусор. Приключенцев благородных кровей и их прислугу здесь примут, а остальных — нет.

Дравен держит своё богатство в личных запертых покоях на верхнем этаже башни Дом Вечной Виверны. Единственный ключ к двери он носит при себе. Замок можно вскрыть воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл15. *Охранные руны* [Glyph of warding], сколдованные на дверь, срабатывают, когда кто-то кроме Дравена пытается ее открыть. При срабатывании руна функционирует как заклинание *призвать животных [conjure animals]*, которое призывает двух **псов смерти** [death dogs]. Они атакуют всех, кого не сопровождает Дравен.

Сокровище. Запертый сундук в покоях Дравена содержит 540 зм разными монетами — средства, которые Дравен использует, чтобы платить персоналу и поддерживать свой «скромный» образ жизни. Потайное отделение в крышке сундука содержит три ожерелья с бриллиантами (украденные у останавливавшихся здесь посетительниц-дворянок из Глубоководья), стоимостью 750 зм каждое. Отделение может быть обнаружено успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл15. Дравен носит ключ от сундука, без ключа его можно открыть воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл20.

Т21 Блюдо Удовольствий

Это приятный ресторан находится рядом с напыщенным Домом Вечной виверны, и здесь царит та же вычурность. Столики расположены далеко друг от друга. Каждый из них огражден от других стратегически установленными растениями, статуями или колоннами Менестрели играют мягкую и спокойную музыку. Обслуживание быстрое, вежливое и ловкое, особые запросы исполняются точно и мгновенно, чтобы удовлетворить кулинарные предпочтения гостя. Среди фирменных блюд копченые перепелки, стейк из ротэ, зажаренный в винно-ореховом соусе, и рыба среброхвостка на гриле. Цены сопоставимы с Домом вечной виверны, и с ужином подаются бесплатно три бутылки сладкой воды (смотри зона Т23). Владельцы и шеф-повары — Хельтцер и Пентаваста Дункаск (ЗД мужчина и женщина иллусканцы люди **обыватели**), жизнерадостная и веселая пожилая пара.

Т22. Кладбище

На южной окраине города на вершине гряды лежит старое кладбище, где под истертыми природой надгробиями похоронены первые жители Трибора. Самые старые захоронения расположены на куске земли, огражденным старым, неокрашенным забором.

Т23. Аптека

Через дорогу от Нортшилдского Дома (зона Т10) расположена городская аптека, покосившийся деревянный дом, стены которого заросли плющом. Тармок Феласкур (ХН человек-иллусканец, мужчина, **обыватель**) продаёт травяные лекарства и мази сомнительной эффективности. Снаружи аптеки перед входной дверью стоит ветхая тачка, а над ней свисает деревянный знак в форме бутылки зелья. Кроме трав и мазей Тармок продаёт ещё и «сладкую воду» по 1 зм за флягу. Сладковатая, минеральная вода выходит из земли в виде источника внутри сарая за зданием аптеки. Большую часть зарабатываемых Тармоком денег приносит продажа этой воды владельцам Блюда Удовольствий.

Т24. Сон Гваерона

Гваерон Виндстром, бог следопытства, по слухам посещал этот таинственный лес. Поклоняющиеся Гваерону или Майликки, богине лесов, рейнджеры приходят сюда за вдохновением. Некоторые утверждают, что видели ходящего среди деревьев Гваерона. Выглядел он как высокий мускулистый мужчина, чьи длинные белые волосы и борода развевались как на нескончаемом ветру, хотя ветра не было. Также говорят, что последователи Гваерона или Майликки, которые спят в этом лесу, видят вещие сны. На самом деле Гваерон никогда не является тем, кто его ищет, хотя изредка он и вправду внезапно посещает рощу.

Во избежание гнева Гваерона законом в Триборе запрещено рубить деревья в этом лесу или охотиться в нем. Многие деревья во Сне Гваерона застыли в вечно осеннем состоянии, так что листья сверкают оттенками желтого, оранжевого и красного.

Живущий в пещере на склоне холма **они** [oni] время от времени навещает рощу, чтобы полакомиться ни о чем не подозревающими рейнджерами, спящими среди деревьев, появляясь перед ними в образе Гваерона Виндстрома. Они убирает за собой, почти не оставляя за собой улик. Эта чистоплотность привела к тому, что многие верят, что иногда Гваерон вместо того, чтобы наслать пророческий сон, забирает просителя с собой в свой божественный домен.

Т25. Войсковое поле

Большое грязное поле к югу от города огорожено частично разломанным деревянным забором. В прошлом сюда стекались и становились лагерем большие армии, чтобы затем отправиться на войну. В последние годы поле почти не используется.

Атака на Трибор

Тысячи лет назад, гиганты и драконы сражались здесь в великой битве, во время которой гиганты высвободили некую огромную убивающую драконов конструкцию, называемую Вониндод. Часть конструкции отломилась и врезалась в почву. С течением времени этот фрагмент погрузился глубоко в землю. Сегодня он лежит под палаточным лагерем в центре города (зона Т2).

Огненные гиганты, преданные Герцогу Залто используют *Жезлы Вониндода* (см. приложение В), чтобы найти фрагменты конструкции. Один такой жезл привел супружескую пару **огненных гигантов** по имени Окссорт и Илдмэйн в Трибор. Их свита состоит из пяти **орогов** [orog], шести **орков**, оседлавших **топороклювов** [axe beak], и двенадцати **магминов** [magmins], разделенных на две группы по шесть.

Начало столкновения

Около полудня мирную тишину города сотрясают крики женщин и детей, а также вопль мужчины: «Гиганты! Бежим!» Озадаченные жители и торговцы покидают свои жилища как раз вовремя, чтобы стать свидетелями того, как огромный камень падает с небес на старую телегу и разносит её в щепки.

Не успевает улечься облако пыли от первого удара, как второй камень падает на землю, прокатывается сквозь забор и влетает в стену здания, пугая двух мулов, привязанных к столбу неподалёку. Люди вокруг вас с криком бросаются врассыпную.

План Окссорта и Илдмэйн — ввалиться в город, выкопать фрагмент Вониндода и доставить его обратно в Айронслаг (см. главу 8 «Горнило огненных гигантов»), при этом уничтожая всё, что встанет у них на пути. Приближаясь к центру Трибора, они швыряют валуны в городские здания и вселяют страх в сердца горожан, надеясь просто распугать их, чтобы те не мешали. Магмины бегут рядом с гигантами, стараясь им угодить. Когда огненный гигант указывает на здание или другую горючую постройку, отряд магминов подбегает к ней и пытается поджечь.

Ороги, закованные в тяжелые латы, идут впереди гигантов, снося заборы и расчищая путь. Всё, что не сносят ороги, уничтожат гиганты. Ороги рассредоточиваются по городу, атакуя мешающих им горожан и в целом отвлекая внимание от огненных гигантов.

Орки заезжают в город на своих топороклювах после первого залпа валунов. Их задача — отвлечь оборону города и вступить с вражескими лучниками в ближний бой. Топороклювы действуют в инициативу орков. Правила верхового боя приведены в Главе 9 «*Книги Игрока*».

Огненные гиганты и их приспешники приближаются к городу с северо-востока, повреждая Магазин Сбруи Отовира (зона Т11), и уничтожая Открытую Дорогу Рансора (зона Т7), продвигаясь к северной стоянке (зона Т2). Огненные гиганты такие страшные, что большинство просто бросают свои занятия и спасаются бегством, удирая на юг по Долгому пути. Другие прячутся в своих домах и магазинах.

Если хиты одного из огненных гигантов опускаются до 81 или ниже, гиганты понимают, что недооценили защиту Трибора. Они быстро уходят тем же путем, которым пришли, приказывая подчиненным прикрыть их отход.

Оборона Трибора

После получения сообщений о нападениях орков на ранчо к юго-востоку, Лорд Протектор Даратра Шендрел отправляет Двенадцать к ранчо Мерримедоу и ранчо Сломанный Хомут, чтобы оценить серьезность опасности и помочь ранчерам. Эти нападения — всего лишь отвлекающий маневр. Пока Двенадцать отсутствуют, огненные гиганты атакуют с северо-востока, предоставляя защищать город приключенцам и горстке наиболее храбрых горожан. Дайте каждому игроку одного из следующих НИП в управление во время этого столкновения:

Даратра Шендрел, Лорд Протектор Трибора (начинает в зоне Т1)
Дарз Хелгар, смотритель лагеря (начинает в зоне Т2)
Нарт Терзин, представитель Торговой Компании Львиный Щит (начинает в зоне Т6)
Ургала Мелтимер, тавернщица и бывшая авантюристка (начинает в зоне Т10)
Отовир, мастер по упряжи (начинает в зоне Т11)
Гелрин Фохаммер, кузнец (начинает в зоне Т18)

Характеристики НИП и замечания по их отыгрышу приведены в приложении D. Как игроки будут управлять ими во время боя — их дело, однако порекомендуйте игрокам обратить внимание на идеалы, привязанности и недостатки. Более подробно от том, как использовать этих НИП смотри в разделе «Особые НИП» в начале этой главы.

Если игроки стараются держать этих особых НИП вне битвы, вы можете подвергнуть их опасности, атакуя НИП напрямую орогами или магминами, забредшими в соответствующую зону, что вынудит находящихся под контролем персонажей НИП действовать.

Фрагмент Вониндода

Илдмэйн держит руке *жезл Вониндода*, который ведет её в зону Т2. Когда огненные гиганты попадают туда, они начинают рыть землю, используя двуручные мечи как лопаты, чтобы добраться до фрагмента Вониндода — погнутую и поломанную планку из адамантина толщиной 2 дюйма, длиной примерно 11 футов и весом 1,000 фунтов. У гигантов займет 10 действий, чтобы выкопать С-образный фрагмент, и одно действие одного из них, чтобы вытащить его из ямы. Один огненный гигант может нести фрагмент в двух руках либо тащить его, используя одну руку.

Персонаж, осматривающий поломанный адамантиновый обруч, при успешной проверке Интеллекта (Магии) Сл 15 может определить, что он раньше был частью огромного конструкта. Заклинание *обнаружения магии* показывает, что от фрагмента исходит слабая, остаточная магическая аура, но школу магии определить не удается. Если персонажи заполучают фрагмент, Алаэстра Улгар (зона Т6) и Урлам Стокспул (зона Т9) независимо друг от друга предлагают купить его за 5,000зм (оплата самоцветами стоимостью 500зм каждый), хотя его стоимость на самом деле в три раза выше.

Сокровища

У Илдмэйн нет сокровищ за исключением *жезла Вониндода* (см. приложение В). У Окссорта с собой мешок с 1к6 обычными вещами, определяемыми броском по таблице Сумка Гиганта во введении, а также рубиновый кулон (стоимостью 750 зм). У магминов и орков сокровищ нет. У каждого орога есть кошелек с монетами разного достоинства на сумму 1к20 зм.

Развитие событий

Если огненные гиганты заполучают фрагмент Вониндода и покидают город, они отправляются в долгий обратный путь в Айронслаг со своей добычей, избегая при этом дорог и поселений. Если им приходится ретироваться без фрагмента, они отступают в холмы Сарбрин и рекрутируют четырех холмовых гигантов, возвращаясь в Трибор через 2к4+2 дней после первого нападения. На этот раз они бьются насмерть, чтобы добыть фрагмент для своего хозяина и повелителя, Герцога Залто. Приключенцы не должны чувствовать себя обязанными остаться в городе и защищать его от этой второй атаки, потому что местное ополчение будет уже собрано и приведено в состояние повышенной боевой готовности.

Вне зависимости от того, расправились персонажи с огненными гигантами или нет, они получают особые задания и награды в зависимости от того, кто из НИП выжил в первой битве.

Задания в Триборе

За каждого выжившего в битве за Трибор особого НИП партия получает особое задание и конкретную награду за выполнение этого задания. Эти задания должны подтолкнуть партию к исследованию других мест на Севере. Вне зависимости от того, путешествуют ли персонажи по суше или по морю, используйте секцию «Случайные столкновения в дикой местности» в главе 3, чтобы подготовить столкновения по пути следования отряда.

Задание Даратры Шендрел

У Даратры не слишком много связей с ее коллегами Арфистами, но ей кажется странным, что огненные гиганты забрались так далеко в Долину Дессарин, а она об этом не получила никакого предупреждения. Она хочет убедиться, что ее организация в курсе о тяжести сложившейся ситуации. Она дает персонажам платиновый значок (стоимостью 50зм) с эмблемой Трибора (три атакующих с разгона кабана) и просит персонажей направиться по Эвермурскому пути на восток, навестить Дом Даниварра в Эверлунде и отдать значок Дралу Телеву, одноглазому полуорку, владельцу заведения.

Если персонажи следуют инструкциям Даратры, Драл убирает значок в карман, откупоривает бутылку эльфийского вина, которое, по его словам, одного из лучших производимых в Сильверимуне сортов, и наливает содержимое в небольшие деревянные бокалы — по одному каждому из персонажей. Персонажи, который делает хотя бы маленький глоток вина, телепортируются в зал в сердце Башни Лунного Сияния, крепость Арфистов в Эверлунде (смотри секцию «Эверлунд» в главе 3). Драл объясняет, как работает магия эликсира после того, как хотя бы один из персонажей делает глоток и исчезает, ожидая, что остальные персонажи захотят проследовать за ним.

Зал в Башне Лунного Сияния обставлен строго, и в нем возятся дюжина безвредных одомашненных **трессимов** (см. приложение С), ведущих себя как домашние котики. Беззвучное заклинание *тревоги* сообщает Кровену Валхарроу, архимагу башни, о прибытии партии. Чудаковатый старый волшебник приходит в зал вскоре после появления персонажей, тепло их приветствует и предоставляет доступ к тайной сети телепортационных кругов до тех пор, пока, по его выражению, «Арфисты не передумают» (см. раздел «Внутренние круги» в главе 3).

Сокровища. Показав персонажам телепортационный круг в Башне Лунного Сияния, Кровен дает им небольшой деревянный ларец, который Даратра подарила ему на день рождения несколько лет назад. Внутренняя часть ларца поделена на шесть отделений, в каждом из которых находится скрученный свиток заклинания. Записанные на свитках заклинания — *рассеивание магии, полет, магическое оружие, послание, языки* и *дыхание водой.* (Если персонажи встречают Кровена в Эверлунде, но не выполняют задание Даратры, Кровен не дает свитки).

Задание Дарза Хелгара

Дарз рассказывает персонажам о своей недавней встрече со старым знакомым торговцем из Мирабара, который рассказал интересную историю. Торговец видел дварфа, чистящего конюшню в Крепости Ксантарла, укрепленной деревни на Долгом пути. Все бы ничего, но он позже узнал его на плакате с надписью «разыскивается», путешествуя на юг через Длинное Седло. Торговец уверен, что дварф, которого он видел, является разыскиваемым разбойником известным как Долгоносик [Weevil]; согласно плакату «разыскивается», любой, кто доставит его живым властям Мирабара, сможет получить награду в 5000 зм.

Дарз загорелся идеей выследить Долгоносика, но потом понял, что стал слишком стар для всего этого. Предоставление информации авантюристам является, в своем роде, благодарностью за помощь в обороне.

Развитие событий. Если персонажи направятся в Крепость Ксантарла, они могут поймать Долгоносика и притащить его Топорам Мирабара, местному ополчению. Смотрите секцию «Крепость Ксантарла» в главе 3 для большой информации.

Задание Нарта Тезрина

Несколько месяцев назад, торговый дом «Львиный Щит» получила оплату от Амрата Мулнобара, кастеляна Владения Ноанара, за пять штук лошадиной сбруи, сделанной никем иным, как лучшим мастером по сбруе в Триборе — Отовиром. Отовир недавно закончил последнюю сбрую, и Нарту нужно доставить их во Владение Ноанара. После недавнего нападения гигантов он беспокоится о безопасной доставке груза. Нарт никогда не был во Владении Ноанара, но он описывает ее, как деревню недалеко от Высокого Леса, которая привлекает богатых охотников.

Нарт упаковывает сбрую в большой ящик с эмблемой торговой компании «Львиный Щит» по бокам и просит персонажей доставить его. Если персонажи принимают задание, он рассказывает им как добраться до Владения Ноанара по Эвермурскому пути. Когда они готовы отправляться, при условии, что персонажи не озаботились другими средствами транспортировки, Нарт предлагает телегу с груженным на него ящиком и тягловую лошадь по имени Борис.

Сокровища. Нарт предлагает 100 зм вперед за доставку. Он также предлагает персонажам оставить Бориса и тележку себе после доставки.

Развитие событий. Когда персонажи прибывают в Владение Ноанара, им говорят, что они могут найти Амрата Мулнобара в сторожевой башне, выходящей на деревню. Амрат забирает ящик без каких-либо благодарностей и это, таким образом, завершает задание.

Так как других населенных пунктов поблизости нет, персонажи могут провести ночь на постоялом дворе Белый Олень, где они встречают трёх братьев средних лет из Невервинтера (ЗЗ мужчины иллускан-цы люди **дворяне**), собирающихся на охоту. Их зовут Рантарл, Мартун и Лезрик Даеривоссы, и они рассказывают персонажам, что прибыли во Владения Ноанара охотиться на гигантов. Братьям не нужна компания. Они молча седлают своих лошадей, крепят свои рапиры на пояс и уезжают на рассвете. Юные братья возвращаются после заката, но Рантарла с ними нет, а у Мартуна порез на правом плече. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 11 подтвердит, что это рана от рапиры.

Под нажимом, братья утверждают, что холмовой гигант убил Рантарла. Мартун также утверждает, что рана была получена от шипованной дубины гиганта и отрицает, что эта рана от рапиры. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 подтверждает, что Мартун и Лезрик врут, несмотря на это, Мартун принимает любое лечение, которое могут предложить персонажи. Братья играли в смертельную игру, в которой на карту поставлено их наследство. Правила простые: брат, что нанесет смертельный удар по гиганту, получит наследство двоих других. Рантарл выиграл состязание, но Мартун и Лезрик ополчились против него. В результате схватки, Мартун был ранен, а Рантарл погиб. Так как Рантарла больше нет и у них нет победителя, Мартун и Лезрик договорились выследить другого холмового гиганта.

Если персонажи следят за братьями и будут обнаружены, братья их атакуют. Если персонажи ничего не делают, Мартун и Лезрик продолжат охоту на следующий день, но они не встретят никаких гигантов. Лезрик предаст и убьет Мартуна, затем вернется в гостиницу, чтобы отдохнуть перед длинной дорогой в Невервинтер, чтобы сообщить грустные новости о безвременной кончине братьев от рук «неистовых холмовых гигантов». Персонажи могут шантажировать Лезрика, чтобы получить часть наследства (суммарной стоимостью 10,000 зм), или поступить с подлым хамом так, как посчитают нужным.

Задание Ургалы Мелтимер

После сражения Ургала обращается к персонажам с информацией о том, что один из ее бывших компаньонов, богатый рыцарь по имени Хартос Зиморвэн, обладает двуручным *мечом Убийцы Гигантов* [giant slayer greatsword] (измените оружие на двуручный топор Убийцы Гигантов, если это оружие более необходимо для члена группы). Не так давно Ургала разговаривала с ним. Хартос живет в Зиморвэн Холл, его наследной крепости на Ровинской дороге к северо-западу от Сильверимуна. Ургала думает, что Хартос мог бы расстаться с оружием, если персонажи упомянут её имя и объяснят причины необходимости в нём.

Если персонажи путешествуют в Зиморвэн Холл, они найдут лорда Хартоса Зиморвэна, но он с сожалением сообщит, что его сын Хартел украл Убийцу Гигантов. Хартел сделал это после того, как лорд Зиморвэн отказал ему в браке на обычной воровке из Яртара (чьё имя он не может вспомнить). Что Хартел сделал с оружием, лорд Зиморвэн может только догадываться.

Персонажи могут приехать в Яртар и поискать Хартела здесь. После нескольких вежливых вопросов, становится очевидным, что местная гильдия воров, Рука Яртара, лучшее место для поиска Хартела. Персонажи могут дать взятку работнику таверны «Легкий Флирт» (5 зм достаточно), чтобы узнать личность и местонахождение члена воровской гильдии. Их также много как и крыс. Если персонажи получили рекомендательное письмо от Тамалин Зоар (см. раздел «Зовущие Рога» в главе 3), они могут показать его члену Руки Яртара, который пообещает найти необходимую информацию в ближайшие несколько часов. В ином случае вор потребует за это 500 зм вперед. Когда вор вернется через 1к6 часов, он скажет персонажам, что Хартел был арестован и посажен в тюрьму за убийство человека, и его меч попал в руки коррумпированому капитану стражи по имени Толзар Бреннер (ЗЗ мужчина дамаранец человек **рыцарь**).

Персонажи могут попробовать забрать оружие у Бреннера силой. Этот человек имеет много врагов, поэтому он обычно путешествует с восемью **стражниками** (законопослушные злые мужчины и женщины люди разных национальностей). Он отказывается расстаться с оружием по доброй воле. В нормальных обстоятельствах, смерть или исчезновение члена стражи инициирует расследование, но в случае Капитана Бреннера, Водный Барон Нестра Рутиол счастлива наконец-то избавиться от него, и никаких последствий не будет.

Любой персонаж из Арфистов или Жентарима, может обратиться к своей фракции за помощью. Если персонаж успешно проходит проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, он находит местонахождение убежища фракции и получает туда допуск. Неудачную проверку можно повторить на другой день поисков, до тех пор, пока не найдет убежище, или персонаж не прекратит поиски. Внутри убежища персонажи встречают представителя фракции, который имеет некоторое влияние. Спустя несколько часов, украденное оружие доставляется в убежище.

Персонаж, принадлежащий к Альянсу Лордов, может запросить помощь у Водного Барона. Персонаж должен сделать проверку Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 15, чтобы получить аудиенцию. Обман используется, если персонаж делает какие-то ложные заявления, чтобы удостоиться встречи, иначе используйте Убеждение. Проваленная проверка может быть перекинута в следующий день, но каждый провал увеличивает Сл на 1. Если персонаж делает успешную проверку, то Водный Барон отбирает меч из лап Капитана Бреннера и организует, чтобы его доставили в сохранности персонажу.

Сокровище. Оружие Лорда Зиморвэна — это и вправду двуручный меч *убийца гигантов* (или секира).

Задание Отовира

Едва выжив после нападения гигантов, Отовир из благодарности делится с персонажами секретом: он знает место, где семейство Маргастер, его родичи, держит на всякий экстренный случай запас магических вещей. Если персонажи спрашивают, откуда у него эта информация, то Отовир расскажет, что у него счеты с семейством Маргастер, которое он презирает по причинам, которые не хотел бы обсуждать. Семейству принадлежит трехэтажная башня в Сильверимуне, к которой пристроен гараж для карет, и именно туда надо отправиться персонажам. Он рассказывает следующие подробности:

- Гараж для карет представляет собой двухэтажное квадратное каменное строение 30 на 30 футов. На первом этаже нет окон, и с передней стороны имеется большая отодвигающаяся в сторону деревянная дверь. На верхнем этаже расположено жилое помещение с деревянным дощатым полом и закрывающимся окном в каждой из стен. Открытая деревянная лестница у одного из углов здания соединяет этажи.
- На верхнем этаже расквартировано два человека стражника, вооруженных копьями.
- Отодвигающаяся дверь защищена заклинанием *магический замок [arcane lock]*.
- В карету обычно впряжено две **тягловые лошади**, так что она готова отправиться в любой момент. Карета защищена заклинанием *тревога [alarm]*, срабатывающим при открытии её двери.
- Магические вещи спрятаны в потайном отделении под пассажирским сидением внутри кареты.

Отовир не знает, какие вещи там находятся. Он также не знает, что стражники — это на самом деле два **камбиона** [cambion], которые используют заклинание *изменить себя [alter self]*, чтобы скрыть свою истинную форму. Камбионы верны Дому Маргастер и атакуют любого, кого они поймают забравшимся в гараж.

Заклинание *тревоги* не только оповещает камбионов, но и информирует Ксамлин Маргастер (ЗЗ женщина иллусканец человек **маг** [mage]), которая живет в ближайшей башне. Она появляется из башни на третий раунд и колдует заклинания на всех, кто пытается скрыться с вещами или с каретой.

Сокровища. В потайном отделении четыре вещи. Определите две из них броском по таблице Магических Вещей С и две по таблице Магических Вещей В главе 7 *Руководства Мастера*.

Задание Гелрина Фохаммера

В награду за их усилия Гелрин пишет персонажам рекомендательное письмо (см. раздел «Знаки внимания» в главе 7 Руководства Мастера Подземелий) и предлагает им доставить его королю Моринну или королеве Титмел, которых можно найти в цитадели Фелбарр. Смотрите раздел «Цитадель Фелбарр» в главе 3 для большей информации о короле и королеве.

Сокровища. Если персонажи посещают Цитадель Фелбарр и показывает письмо Гелрина королю Моринну и королеве Титмел, королевская пара интересуется благополучием Гелрина, воздает должное группе за их борьбу с угрозой гигантов и вознаграждает их специальным подарком в помощь в их борьбе с гигантами: две *статуэтки чудесной силы [figurines of wondrous power]* (золотые львы).

Продвижение персонажей

Если персонажи помогают защитить Брин Шандер, Золотые Поля или Трибор, они должны получить шестой уровень, прежде чем исследовать другие местности или начинать любые специальные задания этой главы.

Глава 3: Дикое Порубежье

Обширное Порубежье служит фоном этой истории. Как выясняется гиганты везде устраивают беспорядки, от побережья Меча до пустыни Анорох. Эта глава описывает это пространство, начиная с описания Дикого Порубежья и некоторых ключевых его обитателей и заканчивая описаниями конкретных мест. Глава завершается тремя столкновениями, которые помогают продвинуть историю вперед:

- В разделе «Старая Башня» искатели приключений встречаются с одинокой холмовой гигантшей, затаившей обиду;
- Раздел «Внутренние Круги» описывает ряд кругов телепортации, которыми могут воспользоваться авантюристы, чтобы ускорить путешествие;
- Раздел «Харшнаг» знакомит искателей приключений с морозным гигантом, который намеревается им помочь.

Пока искатели приключений не найдут более быстрых средств передвижения, они будут довольно много передвигаться по территории. Глава 5 Руководства Мастера содержит советы и инструменты, чтобы сделать интереснее путешествие в глуши для вас и игроков, а также содержит правила по пополнению запасов и для потерявшихся. Вы можете использовать подход «промотаем вперед время путешествия» либо подход «разберем, что происходит в пути каждый час», а можете поэкспериментировать с обоими подходами и посмотреть, какой больше подходит вашей группе. Эта глава содержит таблицу для случайного определения погоды и таблицу случайных городских встреч (полезна по прибытию искателей приключений в город).

Народы Севера

Дикое Порубежье или Север — это суровая и неукрощенная земля, усыпанная укрепленными поселениями и логовами ужасных монстров. В сотнях леденящих кровь историй об опасностях и трудностях Север изображен обширной, холодной и непокорной землей, которая отрицает все попытки цивилизовать ее. Мрачные крепости дварфов, племена яростных варваров и полулегендарные эльфийские королевства могли существовать здесь некоторое время, но ничто здесь не длится вечно. Орда орков или пролетающие драконы могут снести их с лица земли в один день, оставив лишь мили пустого места на карте.

Дикое Порубежье лежит между побережьем Меча и пустыней Анорох, простираясь до долины Ледяного Ветра на севере и до Глубоководья на юге. Обитатели Севера привыкли к прохладным, умеренным летам и яростным, кусачим зимам. Светочи цивилизации расположены вдоль Побережья Мечей и в плодородных речных долинах, но несмотря на обилие природных ресурсов и пасторальную красоту, выживание — это ежедневная работа, для людей, живущих здесь.

Север — это земля богатая минералами, а запасы леса здесь практически бесконечны. Здесь так же есть и богатая история — остатки забытых цивилизаций: Иллефарн и Эаэрланн, старинные королевства золотых эльфов; Делзун, давно вымершая цивилизация подземных дварфов; Нетерил, павшая империя людей-заклинателей. По всему Дикому Порубежью лежат руины и подземелья этих и других «забытых королевств». Такие города как Глубоководье, Мирабар и Невервинтер хотели бы завладеть этими богатствами и знаниями, но это практически невозможно. Городам и так довольно трудно защищать свои фермы и дороги от разбойников и монстров.

Цивилизованные народы

Люди являются самой распространенной из всех цивилизованных рас, но нет ни одной объединенной национальности людей в Северных обособленных городах, поселениях, вотчинах, фермах, крепостях и форпостах, соединенных друг с другом длинными и обычно незащищенными реками и дорогами. Людские поселения живут за счет различных ремесел. Например, большинство людей в Десяти Городах и Порту Ласт — это рыбаки, люди Мирабара и Лейлона в основном шахтеры, а люди, живущие в Белиарде, Триборе и других поселений центральной части долины Дессарин, являются в основном фермерами. Прибрежные города, такие как Глубоководье, Лускан и Невервинтер, а также речные города, такие как Яртар, Эверлунд и Сильверимун являются домом для людей торговцев, кораблестроителей и ремесленников.

Хоть каждый город на Севере гордится и поддерживает свою независимость, все они постоянно находятся под угрозой монстров, которые живут за их стенами. Страх перед дикой природой и множеством её опасностей привели к созданию Альянса Лордов, свободной конфедерации поселений, контролируемых людьми, которая построена на взаимовыгодных соглашениях и согласии искать и уничтожать угрозы цивилизации. Членами Альянса Лордов являются такие города как Глубоководье, Невервинтер, Мирабар, Яртар и Сильверимун, поселения Амфаил, Даггерфорд и Длинное Седло, а также крепость дварфов Мифриловый Зал. Врата Балдура, город, отстоящий к югу на сотни миль, так же входит в состав.

В городах Севера вы можете встретить людей, дварфов, эльфов и другие цивилизованные расы, живущие бок о бок более или менее мирно. В частности, Глубоководье — это «плавильный котел», в котором есть представители всех рас Фаэруна. Однако вне этих сообществ люди выказывают гораздо меньше толерантности по отношению к другим расам и чувствует себя безопасней среди представителей своего вида. Маленькие города и деревни населяют в основном люди, которые стараются, чтобы нелюдей рядом было как можно меньше, а большинство дварфов, эльфов и полурослики предпочитают жить в своих собственных поселения, далеко от земель людей. В прошлом большинство людей Севера были светловолосыми и белокожими. С тех пор богатства и возможности Дикого Порубежья привлекали множество иноземцев, и несколько поколений спустя, после смешения культур люди Севера стали больше различаться по внешности (см. «Человеческие имена и этносы» в главе 2 *Книги Игрока*).

Северяне

Термины Северянин, Северный Народ и т.д. взаимозаменяемы. Они относятся к нескольким высоким, светловолосым, мореходным народам, которые курсируют в холодных северных водах и проживают на островах к западу, таких как Туэрн, Гундарлун, Руатим, Пурпурные Скалы и архипелаг Коринн. Предки Северных Народов строили маленькие деревни на побережье Меча, которые потом стали городами, включая знаменитый Иллуск (теперь Лускан), Эйгерстор (теперь Невервинтер) и Крепость Нимоара (теперь Глубоководье). Эти древние Северяне обрабатывали каменистое побережье, рыбачили в прибрежных водах и охотились на тюленей и китов в открытом море. Несколько племен Северян храбро исследовали богатые рудой просторы Дикого Порубежья и стали предками варваров Утгардт, а также тех, кто сейчас населяет долину Ледяного Ветра.

Хоть Северян зачастую считают варварами, не все они попадают под это описание. Вдоль побережья Меча некоторые племена стали достаточно цивилизованными в основном из-за роста прибрежных городов и растущего влияния чужеземцев. Эти люди занимаются фермерством, рыбалкой и шахтерским трудом на своих суровых землях, а потом ловко торгуются с иноземцами. Многие когда-то устрашающие племена стали торговцами, чьи навыки в этом деле стали равными или даже превзошли таланты своих предков в военном деле, так как многие торговцы-северяне получают больше добычи, чем их соседи разбойники.

Варвары Регхеда

Морозная тундра долины Ледяного Ветра — дом кочевых варварских племен Регхеда. Они получили свое имя благодаря леднику Регхед, который формирует высокую ледяную стену вдоль восточной границы их владений. Они заметно выше многих южан, рост некоторых мужчин достигает семи футов. У Регхедских варваров голубые глаза и блондинистые, рыжие или светло-русые волосы. Их кожа побронзовела от солнца и потрескалась от ветра, придав их лицам вид безэмоциональной маски. Они одеваются в шкуры и меха. Когда-то огромное количество Регхедских племен бродило по замерзшему северу. Теперь из-за войн с орками и битв между собой, не говоря уже о напоре цивилизации, осталось только четыре племени Регхеда. Они следуют за стадами северных оленей по мере их ежегодной миграции, перемещаясь на юго-запад зимой и на северо-восток летом. Варвары живут в больших круглых палатках из оленьих шкур, поддерживаемых деревянными бревнами или китовыми костями.

В прошлом Регхедские племена иногда нападали на Десять Городов ради припасов, но теперь племя Лося учится жить в мире с более цивилизованными людьми Десяти Городов. Остальные три племени Регхед, Тигра, Волка и Медведя скорее нападут друг на друга, чем на своих цивилизованных соседей, сражаясь за пропитание и находясь под риском вымирания.

Каждое племя Регхеда состоит из небольших кланов, раскиданных по всей долине Ледяного Ветра, у каждого из которых есть свой вождь. Вожди избирают наиболее сильного из них, чтобы тот стал королем или королевой, вокруг которого они собираются в самые тяжелые времена. Когда монарх умирает, вожди кланов выбирают нового. Споры о том, кто должен стать королем разрешаются через испытание несмертельным поединком. Без объединяющего его лидера племя Регхеда становится более раздробленным и уязвимым перед врагами. Поэтому вожди мотивированы избрать одного, кто будет править ими всеми. Будучи избранным королем или королевой, вождь носит мантию монарха всю жизнь.

Варвары Регхеда ненавидят орков и племена Медведя, Лося и Тигра отставят свою вражду, чтобы уничтожить их. Также эти племена объединятся против белых драконов и морозных гигантов, потому что эти существа угрожают запасам пищи в долине Ледяного Ветра. Племя Волка и его безумный король Исарр Кроненстром не будут ни с кем объединяться, они настолько кровожадны и жестоки, что с ним никто не пытается общаться. Короли и королевы остальных племен с радостью бы увидели Племя Волка уничтоженным, но Король Волков и его последователи искусно избегают ловушек, которые устраивают их враги.

Племя Медведя

Один из двух остающихся вождей племени Медведя Вольвиг Баррундсон недавно попал под влияние зла и заключил альянс со сверхъестественной сущностью, известной как Ледяная Ведьма. Ее гибель также принесла смерть Вольвигу, что позволило единственному оставшемуся вождю Гиинвальду Халраггсону объявить себя Королем Медведей. Он старается быть благочестивым, но при этом не знает пощады и, раз что-то решив, с большим трудом меняет свое мнение. У него сложности в общении с жителями Десяти Городов и другими цивилизованными народами, поэтому он старается избегать их.

Племя Лося

По большей части племя Лося живет в мире с Десятью Городами. Король Ярунд Элкхардт, настоящий исполин, правит своим народом мудро и заботливо. Он видел взлеты и падения других королей, ходил войной на друзей и заключал мир с врагами, и вел воинов, которых знал еще детьми, на смерть в битве. Груз лет явно виден по его лицу.

Племя Тигра

Очень необычно, что племенем Регхеда предводительствует женщина, но и Бьорнхильд Сольвигсдоттир не обычная женщина. Бесстрашная жена короля Корольда сражалась с ним бок о бок во многих битвах. После того, как Корольда убил морозный гигант, Бьорнхильд заняла его место. Бьорнхильд поклоняется Ориль Морозной Деве и настолько беспощадна, что враги верят, что в венах у нее течёт лёд вместо крови.

Племя Волка

Ослабленное конфликтами племя Волка прожило без короля или королевы три зимы. Его наиболее могущественный вождь Исарр Кроненстром — кровожадный тиран, поклоняющийся Малару Повелителю Зверей. Он охотится на жителей Десяти Городов ради развлечения и вызывает страх в сердцах врагов, многие из которых верят, что он — избранный Малара. Несколько членов клана Исарра бросили его или были убиты конкурирующими племенами, но те немногие оставшиеся яростно преданы ему. Хотя в последние годы клан Исарра уменьшился, другие вожди Волка боятся Исарра и слишком слабы, чтобы бросить ему вызов. Также они боятся объединяться с другими племенами Регхеда против Исарра. Хотя сам Исарр называет себя Королем Волков, мало кто в Племени Волка поддержит его претензии на титул.

Варвары Утгардтцы

Варвары Утгардтцы это черноволосый и голубоглазый рослый, крепкий, кровожадный народ с нечеловеческими склонностями. Лишь некоторые из Утгардтцев торгуют с цивилизованными народами. Большинство из них являются злобными разбойниками, которые грабят и уничтожают любой караван или ферму, которую они встречают.

Варвары Утгардта берут свое имя от Утгара Гардольфссона, великого вождя-героя, который сражался с гигантами и покорил большую часть Севера перед тем, как стать богом. Каждое племя почитает Утгара и тотем духа животного, в честь которого это племя названо.

Бесчисленное множество племен Утгардтцев исчезли за много лет, но одно из племен, которые считались вымершими, вернулись с новой силой. Сейчас существует одиннадцать племен Утгардтцев, разбросанных по всему Северу. Каждое племя занимает обширное пространство, которое использует для охоты, и часто эти земли пересекаются с землями других племен Утгардтцев и землями цивилизованных рас, орков, драконов, гоблиноидов и других монстров. Почти по всему Дикому Порубежью можно встретить варваров Утгардтцев.

Они говорят на собственном языке, называемым Ботии, в котором нет алфавита. Каждое племя состоит из нескольких широко расселенных кланов, в каждом из которых есть свой вождь и племенной шаман. Вожди каждого племени выбирают среди себя одного и назначают его главой племени, облачая властью, которая сравнима с королем.

Варвары Утгардтцы хоронят своих мертвых под курганами из камней и земляными насыпями. Эти места погребения разбросаны по всему Северу в самых разных местах. Кроме того, у каждого племени Утгардтцев есть свой священный курган духов. У этого кургана члены племени поклоняются Утгару, чтят своих предков, совершают жертвоприношения своему тотемному духу и выбирают нового вождя после смерти предыдущего. Утгардтцы верят, что их предки заключили тотемных духов в этих курганах так, что они и их потомки могут говорить с духами и получать их силу.

Варвары Утгардтцы боятся магии так сильно, что пытаются убить и расчленить любых заклинателей, которых видят. Племенных шаманов они не трогают, потому что их сила дается им духами мертвых предков (см. приложение С для дальнейшей информации об Утгардтских шаманах).

Утгардтцы охотятся и добывают продовольствие собирательством. Все племена, за исключением одного, не строят домов и постоянных поселений, предпочитая жить как кочевники.

Варвары Утгардтцы ненавидят орков больше, чем любых других врагов. Даже враждующие племена объединятся против неистовой орды орков. Утгардтцы относятся к гигантам со схожим презрением, легенды о варварах содержат множество историй о том, как злые гиганты убивали их предков и угрожали восхождению Утгара на божественный престол.

Племя Черного Льва

Племя Черного Льва рыщет по северным Серебряным Пределам и лесу Друар, защищая свой курган духов у Колодца Беорунны (который они делят с племенем Красного Тигра). Черные Львы известны своими набегами на слабо защищённые фермы, у которых они крадут еду и припасы во время суровых зим. Великий вождь племени Черного Льва, Стеллнок Колраави, носит доспех из шкуры орка и имеет ужасающую репутацию. Его младшая сестра, Тайсис Колраави — шаманка и единственный доверенный советник Стеллнока. Брат и сестра поклоняются Утгару и не терпят дипломатию и цивилизацию.

Племя Чёрного Ворона

Черные Вороны занимают ледяные предгорья к западу от Мирабара, а также Ледяные Озера и земли к западу от Замерзших Далей. Они любят нападать на караваны, которые путешествуют по Северным Трактам и Дороге Черного Брода. Воители Черного Ворона часто в бою ездят верхом на гигантских воронах (используйте характеристики **гигантского грифа** [giant vulture]). Черные Вороны делят свой курган духов у Вороньего Утеса с племенем Серого Волка. Великий вождь племени Черного Ворона это Оджин Вонинсдоттир[1] — холодная, бессердечная женщина со шлемом из черепа орка.

Племя Синего Медведя

Племя Синего Медведя, самое восточное из всех Утгардтских племен, считалось уничтоженным более сотни лет назад. Недавно его кланы появились в Высоком Лесу и начали распространяться по долине Делимбийр, от Нетерских Гор до северного края Высокой Пустоши — по территории незанятой враждебными им племенами Утгардтцев. Синие Медведи осторожно путешествуют по лесам к своему кургану духов у Камнестоя и от него, сохраняя так миф о своём истреблении. Великий вождь племени — это хитрая старая женщина по имени Крига Мунмаск, которая путешествует в украшенном кресле на спинах четырех воителей племени.

Племя Лося

Племя Лося (не имеет отношения к племени Лося варваров Регхеда) скитается по Вечному болоту и по землям к северу от реки Дессарин, между Яртаром и Владением Ноанара. Варвары Лося сторонятся цивилизации. Их курган духов — это каменный тор в юго-восточных Холмах Сарбрин, который называется Кремень Гора. Великий вождь племени Лося это Ронд Ваарсон, старый, закаленный в боях воин, который пролил столько крови, что больше ее не жаждет. Молодые вожди ждут пока он умрет, чтобы они могли состязаться за славу становления его преемником, но Ронд пока не планирует покидать этот мир.

Племя Серого Волка

Варвары Серого Волка — это убийственные оборотни, которые перемещаются стаями вместе с обычными волками. Они преследуют и убивают тех, кто выжил после их атак, чтобы предотвратить распространение ликантропии среди существ, не состоящих в их племени. Стаи Серых Волков (так кланы себя называют) можно встретить на Севере, от Побережья Меча на западе до долины Делимбийр на востоке. Искатели приключений из Невервинтера недавно убили последнего великого вождя Серых Волков, Сайкена Ночного Сполоха. Энвир Сайкендоттир стал вождем стаи отца и планирует напасть на Невервинтер, чтобы доказать, что он достоин стать следующим великим вождем племени.

Племя Великого Змея

Племя Великого Змея находится под властью жестокого вождя по имени Вормблод[2]. Курган духов племени находится внутри Великой Пещеры Змея, в Хребте Мира. Вормблод и его племя иногда выходит из этой пещеры, чтобы защитить свою территорию, которая включает окрестные горы, Путь Падения, Замерзшие Холмы, Тайнолесье и северные границы Серебряных Пределов. Великие Змеи так же доходят до Утёсов и равнин к западу от Холмов Сарбрин, если у них заканчивается еда. Вормблод воюет и крадет все сокровища, куда бы он ни пошел.

1 Дословно Дочь Титана
2 Дословно Кровь Змия

Племя Грифона

Великий вождь племени Грифона, Халрик Костолом, это правнук Кралгара Костолома, которого орки убили много лет назад. Как и его предок, Халрик жаждет снести с лица земли все города Севера, но в последнее время у его племени стало слишком много врагов, и их численность сокращается. Племя все еще владеет постоянным поселком со стеной в Холмах Сарбрин под названием Гнездо Грифона, но сейчас оно больше похоже на охраняемый лагерь, чем на приветливый торговый пост, которым он раньше был. Курган духов племени, Сияющая Белизна, расположен к северо-востоку от поселка, около основного течения реки Сарбрин. Некоторые из истощенных членов племени верят, что клан Костоломов утратил божественную благодать Утгара. Халрик опровергает эти заявления, проводя дерзкие набеги. Варвары Грифона путешествуют до Побережья Меча на западе и до Серебряных Пределов на востоке, и они известны своими набегами на фермы и ранчо в Долине Дессарин, к северу от Трибора и Яртара.

Племя Красного Тигра

Свирепое племя Красного Тигра делит курган духов с племенем Черного Льва в Колодце Беорунны, и они являются союзниками. Черные Львы стараются не нападать на поселения в Серебряных Пределах, в отличие от Красных Тигров. Тигры так же нападают на караваны, путешествующие по дорогам, и искусно обходят хорошо укрепленные крепости, которые поставлены для наблюдения за ними. Племя даже атакует корабли на Реке Ровин время от времени. С недавних пор охотники Красных Тигров продвинулись в леса вокруг Серебряных Пределов и даже добывают пропитание в подконтрольной эльфам территории Высокого Леса в попытке найти Дерево Прадед и захватить его. Великий вождь племени — Сериска Голодное Брюхо. Она беспощадна, но осторожна.

Племя Небесного Пони

Во время Войны Серебряных Пределов варвары Небесного Пони травили и убивали орков, которые спустились с гор. Великий Вождь Арнзан Вашк был серьезно ранен в одном бою, после которого у него остался наконечник копья в грудь. Он отказывается удалять его и не показывает боль, которое оно причиняет, не понимая, что острие оружие близко к тому, чтобы пронзить его сердце и убить его. Соперники великого вождя кружат над ним и планируют его сместить. Курган духов племени, Одинокий Камень, находится в Лунолесье.

Племя Громового Зверя

Курган духов племени Громового Зверя это холм, покрытый костями под названием Курган Моргура, который находится в Утесах. Члены племени не были там уже несколько лет, и никто не встречался с ними на их любимых землях для охоты — вокруг Утесов. Великий Вождь Хартулк Копьерог это огромный мужчина с ужасной ухмылкой и кожей, испещренной трещинами, словно шкура динозавра. Он убедил все кланы Громового Зверя спрятаться в глубинах Тайнолесья и вооружает их, чтобы «промчаться» сквозь Холмы Сарбрин и Долину Дессарин на юг — дерзкая затея, которая не закончится пока его люди или их враги не падут.

Племя Древесного Призрака

После многих лет конфликтов с остальными племенами Утгардтцев и эльфами Высокого Леса, племя Древесного Призрака объявило себя защитниками Дерева Прадеда. Это племя Утгардцев редко встречается и делит территорию Высокого Леса с местными эльфами. Великий вождь Бурвальд Проклятие Орков, оправдывая свое имя, охотится на орков и часто нападает на грубые крепости орков Ледощита на западном краю леса. У Бурвальда шесть сыновей и три дочери, каждый из которых получил *лук клятвы [oathbow]* от эльфов, как доказательство дружбы. Среди Древесных Призраков живут и члены других племен Утгардтцев, которые нашли Дерево Прадед и получили частичное просветление, оставили свои племена и обязались помогать племени Древесного Призрака охранять священное древо.

Орки и полуорки

Истории о Севере полны рассказов об ордах орков, высыпающихся из гор и нападающих на шахты, ранчо, фермы и поселения других народов. Так же как варвары Регхеда из долины Ледяного Ветра и варвары Утгардтцы, разбросанные по Порубежью, орки собираются в племена. Когда особенно сильный вождь орков объединяет несколько племен под одним знаменем, то получившаяся орда проносится по земле, снося крепости и убивая всех на своем пути. Варвары Регхеда и Утгардтцы обычно откладывают свою вражду, чтобы отразить нападения неистовой орды орков. Цивилизованные сообщества создают союзы, чтобы сражаться с буйствующими орками, но результаты бывают разные. В Войне Серебряных Пределов (1484-1485 ЛД), последнем таком конфликте, кое-кто видел орков, сражающихся бок о бок с белыми драконами и морозными гигантами. Хотя орки и их могущественные союзники были побеждены и прогнаны в их горные логова, бесчисленное множество поселений в Серебряных Пределах были разрушены, и среди них — город-крепость Сандабар.

Не все вожди орков любят только уничтожать: Король Обольд Многострел сформировал непрочный союз со своими соседями дварфами и помогал поддерживать мир в Серебряных Пределах во время своего неспокойного правления.

Полуорков на Севере зачастую тяготит плохая репутация их кузенов орков. Требуется достаточная храбрость, чтобы полуорк вышел из тени зла и начал жить среди цивилизованных рас.

Щитовые дварфы

Щитовые дварфы (также известные как горные дварфы) живут в нескольких крепостях на Севере, включая Цитадель Адбар и Цитадель Фелбарр в северных горах, Сандабар в Серебряных Пределах, Мифриловый Зал в Замерзших Холмах, Айронмастер на Побережье Меча и Гонтлгрим под горами к северо-востоку от Невервинтера. В этих бастионах дварфов редко когда можно встретить представителей других рас. Снаружи своих стен кланы щитовых дварфов распространились по всему Северу, так что довольно тяжело встретить поселение, в котором нет хотя бы нескольких жителей дварфов. Предрасположенность дварфов к торговле приводит их к контактам с другими расами. Кроме того, щитовые дварфы считают, что весь Север — это их земля, чему свидетельствуют встречающиеся везде руины давно забытых королевств дварфов.

Эльфы

Солнечные и лунные эльфы, как и дварфы, живут среди людей в поселениях по всему Северу, в частности в Сильверимуне. Старинные королевства эльфов уже почти забыты даже самими эльфами, и только несколько древних руин и реликвий осталось от них. Лесные эльфы обитают в чащах Севера, особенно в Высоком Лесу, но они — опасные ксенофобы.

Полурослики

Небольшие группы легконогих полурослико в живут в большинстве городов людей Севера. А по плодородным равнинам Севера разбросаны небольшие фермерские поселения сильных сердцем полурослико в. Фермы полурослико в обычно находятся вдали от основных дорог и хорошо спрятаны, минимизируя контакты полурослико в с разбойниками, варварами и хищными монстрами. Часто можно встретить тихую деревушку полурослико в в травяном овраге или вдоль берега реки.

Случайные столкновения в дикой Местности

Персонажи, исследующие Север, часто могут встретиться с бродячими монстрами. Такие столкновения могут возникать так часто, как вам нравится, но помните, что слишком частые столкновения могут затянуть приключение и заставить игроков потерять интерес к истории. Вы можете совершить бросок по таблице «Случайные столкновения в дикой местности» или выбрать подходящее событие. Каждое столкновение детально описано после таблицы. Для советов по эффективному использованию случайных встреч смотри «Случайные Столкновения» в главе 3 Руководства Мастера подземелий.

Если персонажи путешествуют по не указанной в таблице местности, например, по болоту, то вы сами можете создать подходящие столкновения, выбрав существ из списка монстров в приложении В Руководства Мастера подземелий. Глава 5 этой книги также содержит таблицу «Случайные городские столкновения» на случай путешествия по городу.

Разбойники

Шайка разбойников нападает на группу. Банда состоит из **капитана разбойников** [bandit captain] и 3к6+2 **разбойников** [bandit]. Все они носят плащи и сидят на **ездовых лошадях** [riding horse]. Существует 25 процентный шанс, что разбойники атакуют без предупреждения. В остальных случаях капитан обещает никого не трогать в обмен на плату (не менее чем 100 зм). Если персонажи платят, то капитан прощается с ними и желает им счастливого пути.

Море. Если это столкновение происходит на море, то персонажи сталкиваются с капитаном пиратов (используйте характеристики **капитана разбойников** [bandit captain]) и двадцатью пиратами (используйте характеристики **разбойников** [bandit]) на ладье. Ладья плывет со скоростью 3 мили в час. Если судно персонажей движется по крайней мере так же быстро, то они могут удачно сбежать от пиратов. В другом случае, пираты берут судно персонажей на абордаж, угрожая убить всех, если персонажи не отдадут весь свой груз. Если персонажи соглашаются, то пираты перетаскивают груз на свой корабль и уплывают.

Сокровища. У каждого разбойника есть кошель с 1к10 зм. У капитана разбойников в кошеле есть 2к10 зм и 1к6 драгоценных камней стоимостью 100 зм каждый.

Варвары

Персонажи сталкиваются с враждебной группой варваров Утгардтцев, состоящей из 4к6 **воителей племени** [tribal warriors] и **Утгардтского шамана** [Uthgardt shaman] (см. приложение С). Если в группе двенадцать или больше воителей племени, добавьте 1к3 **берсеркеров** [berserkers] и вождя племени (**берсеркер** с 90 хитами) к группе. Если столкновение происходит днем, то Утгардтцы бродят по глуши и охотятся на дичь; если столкновение происходит ночью, то варвары стоят лагерем.

Используйте информацию в разделе «Варвары Утгардта», чтобы выбрать племя, подходящее для места столкновения. Если эти Утгардтцы принадлежат племени Серого Волка, используйте характеристики **вервольфа** [werewolf] для вождя и берсеркеров, и дайте вождю 90 хитов. Также дайте вождю 1к4 **волков** [wolves] в качестве животных-спутников.

У варваров нет никаких ценностей.

Море. Если это столкновение происходит на море, то персонажи встречают 1к3 ладьи, на каждой из которых по десять **берсеркеров** [berserkers] и тридцать **воителей племени** [tribal warriors]. Один из берсеркеров является капитаном. Эти враждебные и кровожадные разбойники северяне обитают на Гундарлуе, Архипелаге Коринн, Туэрне или Китовых Костях. Ладьи движутся со скоростью 3 мили в час. Если судно персонажей движется не медленнее, то персонажи могут сбежать от варваров без боя.

Поле боя

Персонажи находят тела 3к10 Утгардтцев варваров и 1к4 морозных гигантов. Варвары и гиганты похоже убили друг друга на прошлой неделе. Птицы падальщики и один или два **волка** [wolves] хватают трупы и убегают, если их испугать или напасть на них.

Облачный замок

Персонажи замечают гигантский замок в облаках. Замок парит в миле над землей и не несет в себе угрозы. Если это столкновение происходит около Вечного Болота, то замок принадлежит злой облачной гигантше Графине Сансури (см. глава 9 «Замок Облачных Гигантов»). В другом случае, это дом 1к6+4 нейтрально-добрых **облачных гигантов** [cloud giants], которые ищут древние руины, построенные их предками. Гиганты надеются обрадовать своих богов, найдя и отстроив эти древние поселения, что поможет подняться им на вершину уложения. Эти равнодушные гиганты не помогают маленькому народцу и предпочитают быть одни.

Скальные кошки

Группа состоит из 1к4+1 взрослых **скальных кошек** [crag cats] (см. приложение С), они прячутся и пытаются напасть на группу врасплох. Из-за своей естественной маскировки кошки имеют преимущество на проверки Ловкости (Скрытности).

Место раскопок

Огненный гигант с *жезлом Вониндода* (см. приложение В) нашел особенно огромный фрагмент Вониндода и отдал задачу выкопать его своим приспешникам. Гиганту подчиняются 1к4+1 **огров**, 2к6+2 **хобгоблинов** и 2к6+10 **гоблинов**. Огры с помощью веревок вытягивают 2000 фунтовый фрагмент из кратера 50 футов в диаметре и 30 футов в глубину. Хобгоблины орут на огров, чтобы они старались изо всех сил. Гоблины лежат на краю кратера, вокруг них валяются кирки и лопаты. Гоблины провели в раскопках несколько последних дней и страдают от 5 уровней истощения (см. приложение А в *Книге Игрока*).

Сокровища. У огров и гоблинов нет с собой ничего ценного. У огненного гиганта в рюкзаке 3к6 x 100 мм, 2к6 x 100 см, 1к6 x 100 зм и одна обычная вещь, которая определяется броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Случайные столкновения в дикой местности

Столкновение	Лес	Равнина	Холмы/Болота	Горы	Дорога/Тропа	Море	Тундра
Разбойники	01-08	01-07	01-04	—	01-08	01-20	—
Варвары	09-18	08-32	05-24	01-10	—	21-40	01-15
Поле боя	19-21	33-37	25-28	—	—	—	16-19
Облачный замок	—	38-39	29-30	11-15	—	—	20-22
Скальные кошки	—	—	31-35	16-32	09-13	—	23-35
Место раскопок	22-29	40-46	36-38	33-35	—	—	36-41
Дракон	—	—	39-41	—	14-20	—	—
Лоси	30-37	47-53	42-50	36-43	—	—	42-54
Эльфы	38-53	—	—	—	—	41-50	—
Огненный гигант	54-55	54-55	51-53	44-49	21-28	—	55-56
Охотники за едой	56-62	56-62	54-59	50-52	29-37	—	57-58
Морозные гиганты	63-67	63-66	60-61	53-60	38-41	51-70	59-70
Холмовые гиганты	68-70	67-68	62-76	61-62	42-46	—	71-74
Запряженная лошадью телега	71-75	69-75	—	—	47-55	—	—
Рыцарь	76-80	76-78	77-80	63-64	56-64	—	—
Огры	81-82	79-84	81-85	65-66	65-69	71-80	75-76
Орки	83-90	85-91	86-90	67-79	70-73	—	77-87
Следопыт	91-95	92-95	91-94	80-83	74-78	—	88-93
Каменные гиганты	—	—	95-97	84-95	79-80	—	94-95
Путешественники	96-00	96-00	98-00	96-00	81-00	81-00	96-00

Дракон

Персонажи замечают **молодого медного дракона** [young copper dragon], который лениво облетает свою территорию. Искатели приключений, которые привлекают внимание дракона, могут подкупить его, чтобы он оказал им небольшую услугу. Пример медного дракона описан ниже.

Вексилантус не видит угрозы в искателях приключений, если они его не атакуют. Если персонажи говорят, что они тут ищут гигантов, то Вексилантус сообщает, что видел холмового гиганта, рыщущего в старой башне в холмах. Дракон отсылает авантюристов в его направлении в надежде, что они от него избавятся. Если персонажи проглотили наживку, то смотри раздел «Старая Башня» в конце этой главы. За плату в 500 зм или больше, Вексилантус проводит вас к ближайшему поселению и убережет от опасностей.

Лоси

Персонажи натыкаются на 2к10 **лосей** [elk] (или северных оленей). Звери не враждебны и убегают, если на них напасть.

Сокровища. Существует шанс 1 процент у каждого лося, что его рога из чистого золота. Каждый такой рог стоит 250 зм.

Эльфы

Банда из 3к6 лесных эльфов предлагает помочь группе пройти через лес, ведя их мимо спрятанных поселений эльфов. Если они принимают предложение, то их дальнейшее путешествие в лесу происходит без боевых столкновений. Если же персонажи отказываются, то эльфы не настаивают и исчезают в лесах. У эльфов характеристики **разведчиков** [scout] со следующими изменениями:

- Эльфы — хаотично-добрые.
- Их скорость равна 35, и они могут пытаться спрятаться даже в области слегка затрудненной видимости. Например, в листве, ливне, снегопаде, тумане и других естественных феноменах.
- У них преимущество на спасброски против очарования, и магия не может их усыпить.
- У них тёмное зрение 60 футов.
- Они говорят на Общем и Эльфийском.

Море. Если это столкновение происходит на море, то персонажи встречают 3к6 дружелюбных морских эльфов. Эти эльфы знают, где находится Вихрь (см. главу 10, «Твердыня штормовых гигантов») и могут отвести туда персонажей, если их попросить; они так же могут предупредить персонажей о водовороте Вихря, если они туда направляются. Морские эльфы используют характеристики **мерфолков** [merfolk], со следующими изменениями:

- У морских эльфов подтип эльф и они хаотично-добрые.
- У них преимущество на спасброски против очарования, и магия не может их усыпить.
- У них тёмное зрение 60 футов.
- Они говорят на Всеобщем и Эльфийском.

Огненный гигант

Огненный гигант [fire giant] ищет потерянные фрагменты Вониндода. У гиганта есть *жезл Вониндода* (см. приложение В), и вокруг него летают 1к4+2 **дымовых мефита** [smoke mephits]. Гигант расстроен, потому что недели поисков не дали ему ничего. Если он замечает искателей приключений, то откладывает жезл в сторону и начинает бросать камни в них, чтобы избавиться от скуки и разочарования. Мефиты следуют приказам гиганта со всем рвением, но избегают рукопашного боя. При последующих повторениях этого столкновения вы можете заменить мефитов 1к2 **адскими гончими** [hell hounds], 1к2 **элементалями огня** [fire elementals] или 1к4+2 **магминами** [magmins].

Сокровища. Огненный гигант в рюкзаке имеет 3к6 x 100 мм, 2к6 x 100 см, 1к6 x 100 зм и один обычный предмет, который определяется броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Охотники за едой

Мужчина **холмовой гигант** [hill giant] ищет еду, собирая все что выглядит хоть немного съедобным в большой мешок, который он тащит за собой. В нескольких сотнях футов позади устало бредут 1к6 **огров** [ogres] и 1к6 **багбиров** [bugbears]. Персонажи замечают гиганта достаточно издалека, так что могут спланировать нападение. Для удачного нападения они должны застать монстров врасплох, пройдя групповую проверку Ловкости (Скрытность). У огров и багбиров нет при себе сокровищ. В мешке холмового гиганта находится 1к4 обычных предмета, определяемых броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Морозные гиганты

Персонажи натыкаются на 1к3 **морозных гигантов** [frost giants]. Если гигант один, то с ним есть один **полярный волк** [winter wolf]. Эти гиганты — разбойники, ищущие фермы или караваны, чтобы их поломать и ограбить.

Море. Если это столкновение происходит на море, то группа сталкивается с большой ладьей морозных гигантов (см. главу 7, «Айсберг Морозных Гигантов») с двадцатью враждебными **морозными гигантами** [frost giants] на борту. Если персонажи путешествуют на судне, скорость которого не меньше 3 миль в час, то их корабль может оторваться от корабля морозных гигантов. В другом случае, гиганты их догоняют.

Сокровища. У каждого гиганта в рюкзаке 3к6 x 100 мм, 2к6 x 100 см, 1к6 x 100 зм и одна обычная вещь, определяемая броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Холмовые гиганты

Банда из 1к2+1 мужчин **холмовых гигантов** [hill giants] ищет фермы, которые можно ограбить. Они кидают камни в любых представителей маленького народца, которых заметят. Если гиганты находятся около Грудд Хауг (см. главу 5 «Логово Холмовых Гигантов»), то персонажи могут убедить побежденных, плененных гигантов отвести их туда. У каждого гиганта с собой мешок с 1к3 обычными вещами; чтобы определить каждую из них, совершите бросок по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Запряженная лошадью телега

Персонажи сталкиваются с **тягловой лошадью** [draft horse], тянущей потрепанную телегу. Ее сопровождают 1к6-1 людей (используйте характеристики **обывателей** [commoner], если ниже не указано другое). Если бросок определяет, что обывателей нет, то это значит, что погонщики или пропали, или мертвы, оставив лошадь и телегу без присмотра. Если присутствует один или несколько человек, предположите, что они ведут телегу к ближайшему поселению. Столкновение может быть одним из следующих:

- Дружелюбные скорняки перевозят 2к4 связок шкур животных, ценностью по 50 зм за связку
- Дружелюбные торговцы везут 3к6 десятигалонных бочек дварфийского эля по 5 зм за бочку
- Дружелюбные, бедные музыканты, ищущие таверну или трактир; в тележке лежат их инструменты, еда и снаряжение для путешествия
- Враждебные **разбойники** (НЗ мужчины и женщины иллусканцы), представляющиеся дружелюбными торговцами, которые перевозят украденную телегу, нагруженную едой, к себе в лагерь
- Семья, бегущая с фермы из-за слухов о гигантах; в телеге лежат их еда и обычные предметы обихода
- Дружелюбный торговец, перевозящий 2к4 свиней стоимостью 3 зм каждая; все остальные люди — это **стражники** Жентарима (Н мужчины и женщины люди разных национальностей), которых наняли отгонять разбойников и другие угрозы
- Дружелюбные наемники Жентарима (НД мужчины и женщины люди **ветераны** разных национальностей), перевозящие тридцать длинных мечей (стоимостью 15 зм каждый) и пятьдесят коротких мечей (стоимостью 10 зм каждый) торговцу Женту, ожидающему в ближайшем поселении

Рыцарь

Орден Перчатки предпринимает попытки разобраться с угрозой гигантов. Персонажи сталкиваются с **рыцарем** ордена верхом на **боевом коне**, закованном в кольчужную броню (КД 16). Есть 50 процентный шанс того, что у рыцаря есть сквайр — **стражник** на небронированном **боевом коне**. Два примера рыцарей (один со сквайром, другой без) представлены ниже.

Леди Харианна Зимний Ястреб (ЗД женщина чондатанский рыцарь Хельма), дворянка из Глубоководья и чемпион бога бдительности. Она и ее сквайр благородно спасли пару детей из обломков сарая, который разрушили каменные гиганты. Леди Зимний Ястреб просит персонажей отвести сирот в ближайшее поселение, а она продолжит идти по следу гигантов и искать ещё выживших.

Сэр Джордет Тавилсон (ЗН мужчина иллусканский рыцарь Тира), скорый на вынесение приговора, с разрезом в доспехах и сломанной лютней, закрепленной на спине. Лютня принадлежала его сквайру, который погиб в последней битве против двух морозных гигантов. Джордет смог убить одного гиганта, но второй сбежал. Он жаждет справедливости и просит персонажей присоединиться к нему на его пути к убийству раненого гиганта.

Огры

Персонажи слышат громкие низкие голоса и замечают 1к4+1 **огров** с безопасной дистанции. Здоровые болваны потерялись и пытаются найти путь домой, будь то Грудд Хауг (см. главу 5, «Логово Холмовых Гигантов») или какое-то другое место. Персонажи замечают в самом разгаре спора о том в каком направлении идти, и могут легко обойти огров или застать их врасплох. У огров нет сокровищ.

Море. Если это столкновение происходит на море, то группа сталкивается с 1к4+1 мерроу. Они пытаются заарканить персонажей и затащить их в воду.

Орки

Персонажи натыкаются на 3к6+2 **орков**. Есть 25 процентный шанс, что у этих орков есть пленники с собой. Пример группы пленников представлен здесь, но вы можете создавать других.

Пленниками стали 1к4+2 сильных сердцем полурослика **обывателя** [commoner] из клана Древорубов. Старейший из них это энергичный пожилой садовник по имени Олли Древоруб. Орки сожгли ферму Древорубов и пленили этих членов семьи, когда они пытались сбежать. Один из орков даже сломал любимую трость Олли.

Сокровища. Если персонажи провожают Древорубов обратно к их сожжённой ферме, то полурослики объединяются с семьей, которую не схватили. Один из них дарит группе фамильную ценность (магический предмет) спрятанную в сгоревших обломках семейного дома. Совершите бросок по Таблице F Магических предметов в главе 7 Руководства Мастера, чтобы определить этот предмет.

Следопыт

Персонажи встречаются с полезным следопытом, который может быть членом Изумрудного Анклава или просто путешественником в глуши. В любом случае он рад послужить проводником или поделиться информацией. Есть 50 процентный шанс того, что у следопыта есть **ездовая лошадь**, один или несколько зверей компаньонов или и то и другое. В другом случае следопыт путешествует один и пешком. Два возможных следопыта представлены ниже, но вы можете создавать других.

Вордана Жезрал (НД женщина **разведчик** легконогий полурослик) имеет психическую способность колдовать *туманный шаг [misty step]* один раз в день. Она знакома с дорогами и путями Севера и поселениями вдоль них. Она знает каждого хозяина таверны от Невервинтера до Мертвых Снегов и у нее два компаньона: **трессим** (см. приложение С) по имени Ловец Мух и старый мул по имени Тод, которого она освободила от жестокого владельца.

Саарвин (ХН мужчина драконорожденный **разведчик**) путешествует пешком и несет свое снаряжение. Он родился в Огненном Срезе и сам себя прозвал Король Мороза. Он заявляет, что забирался на самый высокий пик Хребта Мира и воровал монеты из клада спящего в 10 футах белого дракона. Каждую ночь, сидя у костра, он вырезает из дерева крошечную фигурку одного из персонажей и дарит ее ему на утро.

Каменные гиганты

Группа из 1к3+1 **каменных гигантов** ищет поселения или руины, чтобы их полностью уничтожить. Гиганты могут быть уже в процессе уничтожения руин, намереваясь стереть их с лица земли. Они бросаются камнями в кого угодно из «маленького народца», кого видят.

Сокровища. У каждого гиганта есть мешок с 2к6 х 100 зм, драгоценными камнями стоимостью 1к6 х 100 зм и одним обычным предметом определяемым броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Путешественники

Персонажи встречают одного или нескольких путешественников (используйте характеристики обывателей для них) со следующей историей:

Лес: 1к6 охотников или трапперов, которые слышали что-то большое в лесу и сбежали

Равнина: 1к6 фермеров, чьи поселения были атакованы холмовыми гигантами, или 1к4 жителей ранчо на ездовых лошадях, которые едут в ближайшее поселение, чтобы предупредить всех о близости гигантов

Холмы/болота: 1к4 пастуха направляют остатки своего стада в безопасное место после плачевного столкновения с холмовым гигантом.

Горы: 1к4 старателей или шахтёров, которые еле убежали от нескольких каменных или ледяных гигантов, и были вынуждены оставить своё шахтерское снаряжение, припасы и ценности.

Дорога/Тропа: 3к6 крестьян, сбежавших из дома после нападения морозного, холмового или каменного гиганта, или злая толпа из 6к6 крестьян, желающая вернуть себе свои земли или отомстить за любимых, или одинокий торговец или менестрель, едущий в телеге с лошадью в более безопасное поселение

Море: Дружественное судно с 6к6 членами команды и пассажирами, которые видели замок облачных гигантов или большую ладью морозных гигантов; 1к4 выживших, плывущих на обломках, после крушения их корабля большой ладьей морозных гигантов.

Тундра: 1к4 охотников или трапперов, которые еле спаслись от огненного гиганта или морозного гиганта, но им пришлось бросить своего компаньона

Места Севера

Места, описанные в этом разделе, встречаются на картах дикой местности в этой главе. Дополнительную информацию о некоторых местах можно найти в Путеводителе Приключенца по Побережью Меча. Обычно на картах не изображают сотни мелких деревушек и хозяйств, разбросанных по всему Северу. Эти поселения слишком малы, чтобы быть значимыми. Но искатели приключений, идущие по тракту, всегда могут наткнуться на небольшое поселение, построенное вокруг таверны для местных жителей (если вам нужно название таверны, используйте генератор Названий Таверн в 5 главе *Руководства Мастера*).

Некоторые места включают предлагаемое столкновение, которое настигает персонажей по прибытию туда или немного погодя. Вы можете пропустить столкновение или создать собственное, основанное на информации из описания локации. К примеру, раздел «Арнский Лес» упоминает скальных гномов, обитающих там — это может стать вашим собственным интересным столкновением.

Амфаил [Amphail]

Амфаил раскинулся на Долгом пути к северу от Глубоководья. Город назван именем одного из первых глубоководских боевых лордов, который, как говорят, до сих пор кружит по холмам в виде призрака, отпугивая монстров. Здесь разводят и тренируют лошадей, богатые глубоководцы содержат уединённые поместья в холмах, а местность полна ферм. Повсюду рощи из темнодрева и хвойных деревьев.

В одной стороне городской площади стоит Великий Шалам — статуя из черного камня известного боевого жеребца, давным-давно выведенного в Амфаиле. Какой-то шутник кастрировал коня, а сам каменный конь часто оказывается расписанным в яркие цвета местными жителями. Дети швыряются камнями в рассевшихся на статуе птиц, чтобы сохранить памятник в чистоте. Они часто забираются на коня и усаживаясь на ненадёжное наклоненное седло, размахивают руками, ведя в бой воображаемые армии. На расстоянии плевка от статуи находится Бутыль Рогатого Оленя — уютная таверна, которой заправляет седая, средних лет женщина с отличным чувством юмора — Арлеоса Стархендж (НД женщина чондатанец человек **обыватель**). Рождённая в области дикой магии, Арлеоса имеет врожденную способность творить три раза в день заклинание *смена обличия*. В молодости она состояла в труппе бродячего театра и использовала силы для развлечения людей. Сейчас она про свои способности и не вспоминает, так что в Амфаиле о них и не знают.

Наибольшее влияние в Амфаиле имеют три глубоководских семьи — дома Амкатра, Илзиммер и Роаринхорн. Эти дома правят городом, а главенствующую семью меняют каждую Встречу Щитов. Нынешний Лорд Защитник Амфаила Донер Илзиммер (ЗН мужчина человек чондатанец **дворянин**) — высокопарный семейный муж, любящий лошадей больше, чем людей. Во многом благодаря влиянию его дворянства, Амфаил состоит в Альянсе Лордов и защищается городской стражей Глубоководья. Лорд Защитник время от времени нанимает искателей приключений, чтобы избавиться от назойливых разбойников или монстров.

Предлагаемое столкновение

Приближается шестьдесят третий день рождения Тайландара Роаринхорна, и он хочет, чтобы об этом знал весь Амфаил. Он заказал лучшие блюда и эль из Глубоководья для банкета на свежем воздухе и пригласил весь город. Тенты и столы расставлены на городской площади. В центре площади установлена платформа, с которой Тайландар планирует поблагодарить всех. Некоторые циничные Амфалиацны смотрят на его банкет как на явную попытку дворянина ублажить народ, перед тем, как он станет лордом защитником по окончании пребывания в должности Лорда Илзиммера.

Если персонажи задерживаются здесь на банкете, то три мужчины **холмовых гиганта**, привлеченные запахами жареной свинины и кукурузы, вваливаются в город. Некоторые горожане кидаются в гигантов едой, замедляя их для того, чтобы другие сбежали с площади, особенно женщины и дети. Если персонажи ничего не делают, то городская стража помогает жителям добраться до безопасных мест, пока гиганты штурмуют тенты и хватают еду, после чего сбегают на север по Долгому Пути. Ясно, что гиганты не хотят навредить жителям.

Если персонажи победят гигантов или отгонят их до того, как они набрали еды, то Тайландар Роаринхорн (НД мужчина чондатанец **дворянин**) отмечает их героизм. После этого он рассказывает им о том, что он получает доклады о гигантах различных видов, атакующих поселения в Долина Дессарин.

Анорох [Anauroch]

Эти когда-то зелёные земли стали пустыней. Северная часть Анороха — это холодных край заиндевелых скал и чёрного ледника, известного как Высокий Лёд. Южнее лежит безводная равнина Стоячих Камней, по которой гуляет ветер между заостренными скалами по морю из гравия. Самая южная часть Анороха — это Меч, горячая песчаная пустыня. Используйте таблицу «Пустынные чудовища» из приложения В *Руководства Мастера* для вдохновения при создании столкновений.

Ардипский лес [Ardeep Forest]

Этот лес к востоку от Глубоководья и реки Дессарин был однажды частью давно забытого эльфийского королевства Иллефарн. Теперь это дом маленького клана лесных эльфов, недавно пришедших из Эвермита. Они отказываются покидать свой лес, охраняют реликвии и руины прошлого, и не хотят ничего знать о мире снаружи.

Арнский лес [Arn Forest]

Эта область сосен и торфяных болот лежит на северо-восточном крае Нетерских гор и на западном крае Анороха. Об этом лесе известно немногое, кроме того, что скальные гномы живут в восточной части. Они иногда приходят торговать мехами и шкурами в Мертвые Снега или Цитадель Адбар.

Аскор [Ascore]

Если путешествовать на восток от Серебряных Пределов, то старая дорога проходит между лесом Вордорн на севере и Арнским лесом к югу. Не доходя до края Анороха, дорога выводит к большому количеству каменных дверей в высоком горном кряже. Статуи дварфов когда-то стояли рядами по обе стороны от этих дверей, но все что осталось от них, это мраморные постаменты, на которых они когда-то стояли. Двери ведут к проходу, который уходит под землю на милю и выводит к краю пустыни. Снаружи разинутого выхода из прохода стоят две гигантские каменные статуи грифонов, припавших к земле, а за ними лежит одно из величайших чудес и загадок Севера: Аскор. Этот разрушенный дварфийский город когда-то стоял у моря. Теперь же он лежит наполовину погребенный в холодных северных песках Анороха, его могучие каменные пристани все еще простираются на восток, указывая на пустые остовы громадных каменных кораблей, наполовину погребенных в песке. Когда-то магия дварфов позволяла этим кораблям плавать по воде, но она давно уже иссякла.

Предлагаемое столкновение

Древняя синяя драконих Йимрит считает Аскор частью своих владений. Хотя она за ним и не наблюдает, двое ее отпрысков сделали себе отдельные логова в парочке больших каменных кораблей. Эти **взрослые синие драконы**, Анаксастер и Чеззаран, часто встречаются в небе, дерутся понарошку и дышат молниями, летая вокруг. Они как раз видны в небе над Аскором, когда персонажи впервые подходят к разрушенному городу. Через час, наигравшись, драконы возвращаются в свои логова отдохнуть. Если персонажи не предпринимают попыток скрыть себя и входят в город, пока драконы еще в небе, то они замечают группу и нападают.

Корабли, которые они превратили в логова, это пустые, заполненные песком остовы, окруженные пустыней. На каждом корабле сидят по 1к6+4 **горгульи**, высматривающие охотников за сокровищами в пустыне. Если персонажи смогут пройти мимо горгулий в логово дракона и победить его там, то они находят клад, спрятанный в песке. Совершите бросок по таблице Сокровищница: Показатель Опасности 11-16 в главе 7 *Руководства Мастера*, чтобы определить состав сокровищ в каждом кладе.

Орильсбарг [Aurilssbarg]

См. раздел «Ледяной пик».

Постоялый двор Баржедел [Bargewright Inn]

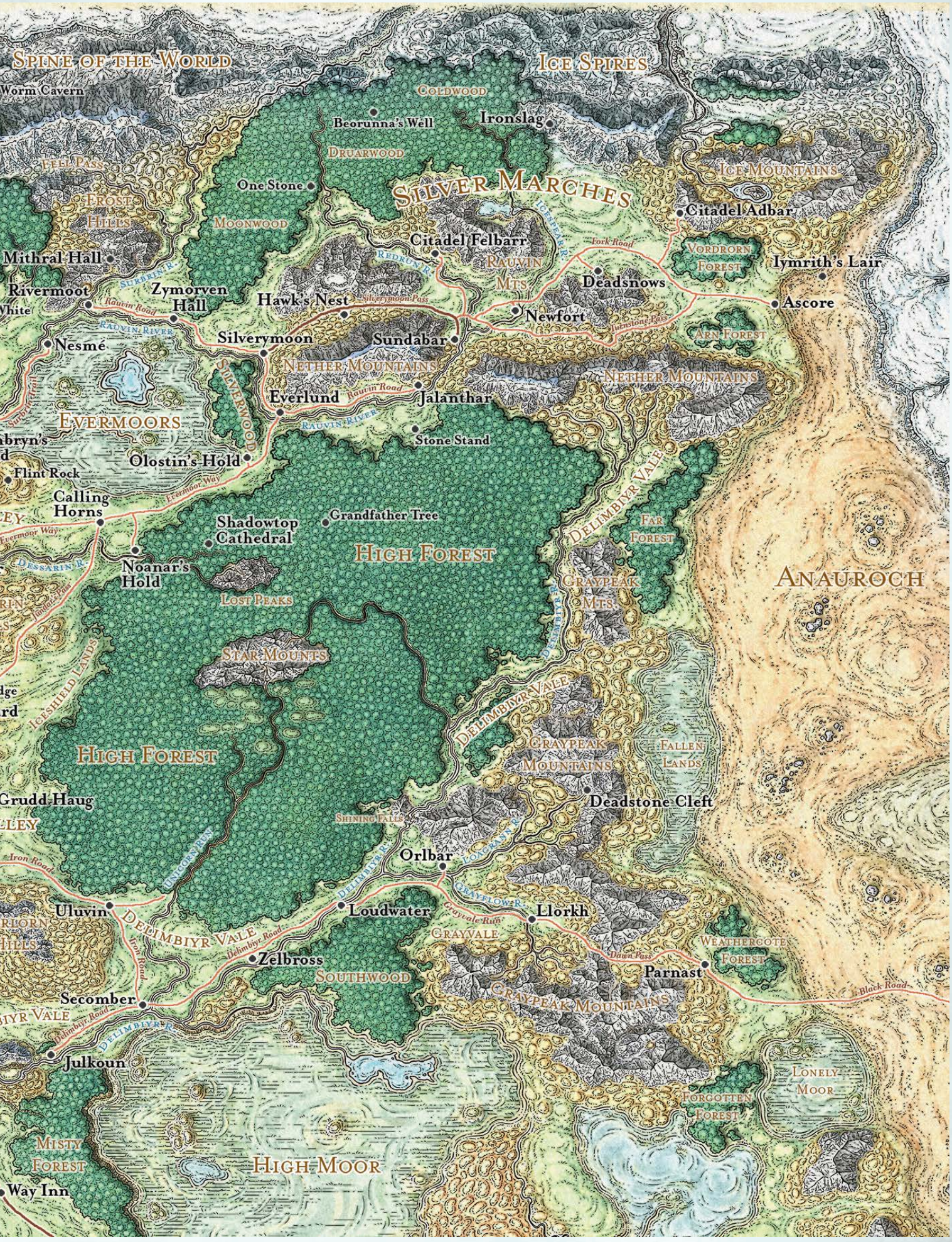
Когда-то это была просто придорожная таверна на холме, но потом она превратилась окруженное стеной нагромождение обветшалых и часто перестраиваемых деревянных башен и зданий. Теперь эти строения полностью покрывают холм, с которого открывается вид на деревню Вомфорд на другом берегу реки Дессарин. Длинный деревянный мост шириной в одну повозку возвышается над рекой, соединяя два этих поселения. Он известен как Мост Железного Брода, простоял здесь века и сильно изношен.

Постоялый двор Баржедел воняет грязью и навозом из-за продавцов лошадей, мулов и рогатого скота, а также кузнецов, бондарей, изготовителей колес и телег. Тут есть общие залы, конюшни и склады, а также два концентрических кольца стен с воротами, которые закрываются на ночь. (От заката до рассвета любой, кто хочет войти или выйти должен заплатить, чтобы его подняли или опустили на веревочном лифте, но нельзя брать с собой ничего кроме того, что можешь нести)

Постоялый двор Баржедел попал под влияние Жентарима много лет назад. Любой союзник или член этой фракции может здесь гостеприимно отдохнуть (по сниженным ценам). Двор управляется множеством владельцев предприятий, большинство из которых должники Черной Сети. Неофициальный местный лидер — это Чаласка Муруин (ЗН женщина дамаранка **ветеран**), немногословная и хладнокровная «Младший Меч» и глава ополчения.

Самое большое заведение, Старый Баржедел, было недавно перестроено в каменное здание с толстыми стенами и частными покоями за потайными дверьми. Хозяин постоялого двора Наласкур Тэлонд (Н мужчина полуэльф **шпион**) приглядывается к тем, кто заходит, так как именно здесь оперативники Жентарима встречаются и обсуждают дела, связанные с контрабандой товаров, ядов, опасной магией и тем подобным. Наласкур сам член Черной Сети.

Карта 3.1: Север



Spine of the World
Ice Spires
Worm Cavern
Coldwood
Beorunna's Well
Ironslag
Druarwood
Fell Pass
Ice Mountains
One Stone
Silver Marches
Frost Hills
Citadel Adbar
Moonwood
Citadel Felbarr
Fork Road
Vordrorn Forest
Mithral Hall
Redrun R.
Rauvin Mts
Iymrith's Lair
Surbrin R.
Deadsnows
Rivermoot
Zymorven Hall
Hawk's Nest
Silverymoon Pass
Ascore
White
Rauvin Road
Newfort
Rauvin River
Turnstone Pass
Arn Forest
Nesmé
Silverymoon
Sundabar
Nether Mountains
Silverwood
Nether Mountains
Everlund
Rauvin Road
Jalanthar
Evermoors
Rauvin River
Stone Stand
Olostin's Hold
Flint Rock
Evermoor Way
Calling Horns
Delimbiyr Vale
Shadowtop Cathedral
Grandfather Tree
Far Forest
Evermoor Way
High Forest
Dessarin R.
Noanar's Hold
Anauroch
Lost Peaks
Graypeak Mts
Star Mounts
Iceshield Lands
Delimbiyr Vale
High Forest
Graypeak Mountains
Fallen Lands
Grudd Haug
Deadstone Cleft
Shining Falls
Orlbar
Iron Road
Unicorn Run
Delimbiyr R.
Loagrann R.
Grayflow R.
Uluvin
Loudwater
Llorkh
Grayvale Run
Delimbiyr Vale
Delimbiyr Road
Grayvale
Weathercote Forest
Iron Road
Zelbross
Dawn Pass
Parnast
Southwood
Black Road
Secomber
Graypeak Mountains
Delimbiyr Road
Delimbiyr R.
Julkoun
Lonely Moor
Forgotten Forest
Misty Forest
High Moor
Way Inn

Карта 3.2: Колодец Беорунны

Один из его постояльцев это Арик Стилмарш, хорошо одетый, по-молодому выглядящий, с желтушной кожей, который живет отшельником в угловой комнате самого верхнего этажа старого постоялого двора. По слухам, Стилмарш обманул одну или несколько известных глубоководских семей, и Черная Сеть укрывает его здесь. На самом деле Стилмарш это **вампир** (НЗ мужчина тетирец), которого Наласкур иногда просит избавиться от нежелательных гостей. У вампира со Стилмаршем есть договоренность о том, что он не питается местными или другими гостями без разрешения Черной Сети. Чтобы утолить свою жажду, он иногда охотится на сельских жителей, ночных путников на Долгом Пути и бедняков Вомфорда. В Вомфорде о вампире шепотом говорят как о «Летучей Мыши Вомфорда».

Наполненный землей гроб Стилмарша спрятан на чердаке над его комнатой в Старом Баржеделе, в который можно попасть через секретный люк в потолке кладовки. Нужно успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить этот проход.

Белиард [Beliard]

Белиард это свободный рынок для местных производителей домашнего скота. Он стоит на перекрестке пыльной Дороги Дессарин и Каменного Пути.

Белиард это дом многих фермеров домашнего скота, и их стада пасутся на холмах вокруг деревни, особенно к востоку. Здесь есть общий колодец и пруд, где купаются и пьют лошади и рогатый скот. Также местные жители могут похвастаться дубильщиком, кузнецом, продавцами и дрессировщиками лошадей, которые держат обширные конюшни, и таверной Бдительный Рыцарь: почтенной, популярной и несколько раз расширявшейся. Таверна была названа в честь бездействующего **шлемоносного ужаса** [helmed horror], который когда-то стоял в общей зале. Это существо загадочно пропало много лет назад, а вскоре пропал и хозяин таверны.

Предлагаемое столкновение

Холмовые гиганты нападали на многие ранчо домашнего скота вокруг Белиарда. Каждое нападение было одинаковым: гиганты игнорировали фермеров и забирали скот: свиней, овец, куриц и рогатый скот. Хозяева ранчо собрали свои средства и повесили объявления «Требуются Авантюристы!» с обещанием оплаты в 500 зм любому, кто выяснит где находится логово холмовых гигантов. Персонажи, которые посетят Бдительного Рыцаря и спросят хозяев об этом, узнают, что большинство гигантов уходили на юг со своей добычей. Персонажи, которые исследуют холмы к югу от Белиарда могут найти старую башню, где живет женщина холмовой гигант, которая недавно потеряла своего мужа (смотри раздел «Старая Башня» в конце этой главы).

Колодец Беорунны [Beorunna's Well]

Курган духов утгардтских варварских племен Черного Льва и Красного Тигра находится в сердце леса Друар. Это не совсем курган, а ледяная пещера с дырами в потолке, через которые видно чистое небо. Персонажи скорее всего наткнутся на группу охотников Черного Льва или Красного Тигра на пути сюда.

Согласно легендам варваров Утгардтцев, Беорунна, герой варваров умер, сражаясь с демоном в этих лесах. В последние мгновения битвы земля под ногами Беорунна рассыпалась, утащив его в пещеру. Треугольная пещера содержит кроме всего остального горячий пруд с постоянным гейзером. Этот пруд стал известен как Колодец Беорунны. Варвары Утгардт, исследовавшие пещеру в первый раз, обнаружили, как они думали, кости Беорунны, которые на самом деле принадлежали полуогру.

Последователи Утгара похоронили кости полуогра вместе с реликвиями, украденными у своих врагов гигантов, и построили алтарь на захоронении. Когда варвары взывают к Утгару за советом или умиротворяют своих тотемных духов, то они убивают лесного зверя и помещают его тушу на алтарь, где он медленно гниет. На сегодняшний день племена поддерживают хлипкое перемирие и по очереди охраняют свой курган духов. Каждое племя установило свой тотемный столб у алтаря. Столб Черного Льва покрыт высохшей смолой, а наверху надет шлем льва. Тотем Красного Тигра окрашен кровью и оканчивается шлемом тигра.

Несколько сосен растет в центре пещеры, и это место зовется Утонувшая Роща. За периметром рощицы пещера укрыта потолком со сталактитами и корнями деревьев. Пол под потолком пещеры вне Утонувшей Рощи покрыт сталагмитами.

Расстояние от верха пещеры до дна составляет около 250 футов. Варвары Утгардтцы привязали длинную веревку с узлами к пню на поверхности и оставили ее висеть в пещере. Варвары используют эту веревку (как и все остальные) чтобы забираться и выбираться из Колодца Беорунна, и персонажи могут карабкаться по веревке (проверки навыка не требуется). В северо-восточном углу, вокруг кострового места стоят три грубых шатра, занятых членами племени Черного Льва (смотри «Предлагаемое столкновение»).

Древняя реликвия

Алтарь это забрызганный кровью каменный блок, 9 футов в длину, 6 в ширину и 3 в высоту, весом в несколько тонн. Существо, сильное и большое как каменный гигант может его сдвинуть, как и множество Маленьких и Средних существ, если по крайней мере пятеро из них успешно пройдут проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Алтарь можно разбить пополам, чтобы попасть под него; у него 17 КД, 100 хитов, порог урона в 10 и иммунитет к яду и психическому урону. Под алтарем есть неотесанная ниша, содержащая скелет полуогра и реликвию гигантов: окаменелый рог, сделанный из бивня мамонта и с вырезанными на нем изображениями сражающихся с драконами гигантов. Треснувший рог весит 250 фунтов и потерял свои магические свойства, но он все равно стоит 750 зм.

Предлагаемое столкновение

Десять членов племени Черного Льва (ХЗ мужчины и женщины Утгардтцы) охраняют пещеру. В их составе три **берсеркера**, шесть **воителей племени** и **Утгардтский шаман** (смотри приложение С). Берсеркеры и трое воителей племени валяются у костра в северо-восточном углу и видимы в отсветах огня. Оставшиеся воители спят в шатрах. Шаман спит под одеялом из снега в Утонувшей Роще и его может заметить персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 20 или выше. Шаман и воители просыпаются от любых громких звуков. Все члены племени враждебны по отношению к любым нарушителям.

Мантикора так же считает пещеру своим домом. Создав с племенем Черного Льва шаткий союз, она устроила логово в западном угле пещеры, на каменном берегу ручья. Берег усыпан костями гуманоидов и животных, останками жертв мантикоры. Она вступает в любой бой в пещере, желая свою долю мяса.

Черная дорога [Black Road]

Давным-давно Жентарим построили эту дорогу для соединения своих восточных опорных пунктов с прибыльными предприятиями Побережья Меча. На некоторое время жентаримцы потеряли контроль над ней, когда вернулись нетерильцы и потребовали себе назад Анорох. Но после второго падения Нетерила и магического возвращения пустыни, Жентариму удалось вернуть контроль за путём.

Чёрная дорога тянется на восток от деревни Парнаст на сотни миль по песчаным и пустынным землям Анороха. Караваны Чёрной сети, использующие этот путь, серьёзно охраняются из-за пустынных разбойников.

Путь Черного Брода [Blackford Road]

Этот торговый путь ведет на восток из Лускана в Мирабар. Дорога названа в честь мало используемого брода через Реку Мирар, который позволяет путешественникам обойти Лускан при желании. Хозяева караванов называют эту дорогу не очень лестно, например: Дорога Ориль, Дорога Стикса, Старый обмороженный палец, Путь мёртвых йети и т.д. В месте где дорога пересекает Реку Черного Ворона, к югу от Вороньего Утеса, пролегает каменный мост с обвалившимися статуями вставших на дыбы лошадей на концах моста.

Брин Шандер [Bryn Shander]

Брин Шандер — это крупнейшее поселение из десяти постоянных в долине Ледяного Ветра, называемых Десять Городов. См. главу 2 для большей информации об этом месте и раздел «Долина Ледяного Ветра» в этой главе для информации о других поселениях Десяти Городов.

Предлагаемое столкновение

Если приключение началось не в Брин Шандере, то вы можете провести столкновение «Нападение на Брин Шандер», когда персонажи всё же посетят город.

Дорога Кэйрн [Cairn Road]

Дорога Кэйрн это хорошо утоптанная дорога для повозок, которая пересекает Долину Дессарин от деревни Красная Лиственница до торгового поста у постоялого двора Баржедел.

Зовущие Рога [Calling Horns]

Несколько лет назад Зовущие Рога были всего лишь придорожным постоялым двором, но потом Тамалин Зоар [Tamalin Zoar] (Н **дворянин** женщина Тетирианка) купила заведение и поселилась здесь. Используя добытое с трудом богатство и влияние, она привлекла людей поселиться здесь и образовала небольшую деревню, чьи жители платят месячную «десятину» за защиту Тамалин. Все еще бойкая в свои шестьдесят, Тамалин это «закон» в Зовущих Рогах — ирония этой ситуации не перестаёт её забавлять. У неё на службе девятеро помощников (Н мужчин и женщин ветеранов [veteran] разных рас), которые живут в деревне и поддерживают порядок. Из-за близости деревни к Вечному Болоту, немногие жалуются на ренту Тамалин для их защиты. Она охраняет их от орков, троллей и других монстров, и им этого достаточно.

Зовущие Рога расположены там, где Проход Юндара сходится с Эвермурским путём. Пересечение отмечено пирамидой выветренных и покрытых мхом черепов, которые стоят здесь в память о резне орды. Деревня состоит из рядов маленьких бревенчатых коттеджей с крышей, покрытой дранкой. Постоялый двор Зовущие Рога, большое здание из плитняка с прилегающими конюшнями, стоит на уступе и глядит на пересечение дорог в окружении высоких старых деревьев. Погреб таверны содержит впечатляющую коллекцию элей и вин, а также секретный тоннель, который ведет к скрытому выходу в холмах.

Предлагаемое столкновение

Пока огненные гиганты рыскают по Вечным Болотам в поисках фрагментов Вониндода, местные тролли бегут подальше, чтобы не стать рабами гигантов. Если персонажи останавливаются в постоялом дворе Зовущие Рога на ночь, то их и Тамалин в предрассветный час будит странный шум. Два **тролля** пытаются забраться в конюшню таверны, чтобы съесть лошадей внутри. Тролли очень голодны и сражаются насмерть. После победы над троллями, Тамалин рассказывает, что нападения троллей участились и она предлагает искателям приключений письмо с рекомендациями (смотри раздел «Знаки Отличия» в главе 7 *Руководства Мастера*), если они выяснят причину этих событий. Тамалин говорит им, что с ее письмом они могут обзавестись могущественным другом в Эверлунде, если покажут его полуорку хозяину таверны Дом Даниварра (смотри раздел «Эверлунд»), или отдадут члену Руки Яртара (гильдия воров Яртара) в обмен на особую услугу.

Если персонажи берутся за поручение Тамалин и проводят хотя бы две ночи в Вечных Болотах, то замечают женщину **огненного гиганта**, раздающую тумаки троллю, вскоре после полудня третьего дня. У огненной гигантши Заастрид, есть *жезл Вониндода* (смотри приложение В). Заастрид голодна и расстроена тем, что ее тролль раб не нашел ничего поесть. Персонажи могут держать дистанцию и избегать конфликта или сразиться с прожорливой огненной гигантшей и троллем в бою. Заастрид и тролль дерутся до смерти. Если персонажи возвращаются в Зовущие Рога и докладывают Тамалин об огненной гигантше, то она удовлетворена и дает им письмо.

Карнатский Ям [Carnath Roadhouse]

Это окруженное стеной строение служило постоялым двором на Главном Тракте между Глубоководьем и Невервинтером в те времена, когда торговля между двумя городами процветала. Его забросили после того, как торговля прекратилась из-за извержения Горы Хотенау (смотри раздел «Невервинтер»). Теперь же Невервинтер восстановился, и коммерция продолжилась, дорогу перестроили, постоялый двор починили, и стали использовать как перевалочный пункт и стоянку телег. Он стоит на западной стороне дороги, совсем недалеко от Топи Мертвецов. Туман, стелющийся над болотом окружает постоялый двор по ночам и задерживается до полудня. Звуки топи, от кваканья лягушек до жужжания насекомых, приглушаются стенами и дверьми постоялого двора.

Руководителем Карнатского яма является бесцеремонный, но хорошо образованный полуорк по имени Бог Лак [Bog Luck] (дословно «болотный счастливчик») (Н мужчина полуорк **ветеран**). Привыкший иметь дело с теневыми торговцами и контрабандой, он не беспокоит своих клиентов расспросами. Он просто берет с них деньги и уверяет, что стены и ворота постоялого двора достаточно крепки, чтобы сдержать любую угрозу. Бог Лак держит четырех мальчиков конюхов и повара по имени Пит «Хрящ» (Н мужчина Тетирианец **обыватель**), хотя платит он им немного.

Карнатский Ям часто фигурирует в *Кладе Королевы Драконов*. Это приключение содержит карту постоялого двора. Разбойники и монстры рыщут у дорог к северу и к югу от этого заведения.

Цитадель Адбар [Citadel Adbar]

Цитадель Адбар простояла в холодах Ледяных Гор почти восемь столетий, непокорная и неприступная. Крепость, вырезанная в горном пике, состоит из двух больших башен с кольцами шипов, чтобы не дать приземлиться летающим существам и атаковать. Огромный дымоход центральной литейной в цитадели расположен между башнями, а выбрасываемый дым похож на готовый извергнуться вулкан. Цитадель окружена множеством платформ, зубчатыми стенами и бойницами, с которых защитники могут стрелять по атакующим. Огромный подъемный мост не позволяет никому кроме патрулей и почетных гостей входить в дварфийскую крепость. Хитро спрятанные ловушки ожидают тех, кто попытается проникнуть внутрь без приглашения, а под цитаделью существует обширная сеть тоннелей и пещер, созданная, чтобы запутать захватчиков. На случай, если защита Адбара будет прорвана, дварфы сделали секретный эвакуационный тоннель, длиной в сотни миль, соединяющийся с проходами под Цитаделью Фелбарр на западе. Гарнизон Адбара дает награду в 10 зм за каждую голову орка, принесенную к воротам города, и 100 зм за каждую голову гиганта.

Население Цитадели Адбар сильно уменьшилось Войной Серебряных Пределов, которая забрала многих великих воинов Адбара, включая их давно правившего короля, Харбромма. Король Харбромм вел своих рыцарей в бой против орочьих орд, заполонивших Пустоши, и погиб на поле брани. Сыновья близнецы Харбромма, Бромм и Харнот, унаследовали трон и, как и их отец, оставили цитадель Адбар и ушли на войну. Позже Бромм пропал без вести, и корона досталась Харноту. Харнот и его последователи сражались в множестве битв на войне, но новый король принял несколько неудачных решений, которые уменьшили число когда-то великих Рыцарей Мифрилового Щита до горстки членов. К счастью для Харнота, Железная Стража, армия защитников Цитадели Адбар все еще сильна.

Широкая общественность не знает, что Харнот тоже был убит орками в конце войны. Для предотвращения политических беспорядков в Цитадели Адбар, старейшины дварфийских кланов наняли **доппельгангера**, чтобы он подменил Короля Харнота. Настоящая власть в Цитадели Адбар теперь принадлежит старейшинам кланов, которые собираются тайно и говорят своему «королю» что делать и что говорить, перед каждым появлением на публике. Доппельгангер так проникся своей ролью, что иногда забывается и принимает решения неодобренные старейшинами, и его поведение вызывает опасения у некоторых глав кланов.

Предлагаемое столкновение

Искатели приключений приветствуются в Цитадели Адбар и их прибытие быстро привлекает внимание короля доппельгангера. После встречи со старейшинами кланов, «Харнот» требует личной встречи с искателями приключений в своем тронном зале. В присутствии трех старейшин (ЗД мужчин **дворян** щитовых дварфов вооруженных боевыми молотами вместо рапир) и четырех охранников (ЗД мужчин и женщин **стражников** щитовых дварфов вооруженных боевыми молотами вместо копий), король просит искателей приключений напасть на Айронслаг,

кузницу огненных гигантов в горах к северо-западу. Патрули дварфов видели огненных гигантов, перевозящих большие куски адамантина в подземную кузницу, которая до недавних пор была заброшена. «Харнот» хочет, чтобы искатели приключений выяснили что именно задумали гиганты и по возможности помешать им.

«Харнот» обещает, что если персонажи согласятся исследовать Айронслаг и вернутся с доказательствами успешного выполнения задания, например, с головой Герцога Залто или группой освобожденных пленников дварфов, то он наградит каждого из них редким магическим предметом по вы их выбору. Он будет хранить желаемые предметы, пока персонажи не выполнят свое задание. Если персонажи уже зачистили Айронслаг, то король выражает свое удивление и благодарность, и просит их отдохнуть в Адбаре, пока он соберет им вознаграждение. Информация о Айронслаге содержится в главе 8, «Горнило Огненных Гигантов».

Пока король доппельгангер пытается убедить персонажей выполнить задание или празднует их возвращение из Айронслага, шесть **воинов яколюдов** (смотри приложение С) вламываются в тронный зал, чтобы убить короля и искателей приключений. Яколюды использовали свою способность Одержимость[3], чтобы овладеть шестью Рыцарями Мифрилового Щита. Они используют характеристики **рыцарей** со следующими изменениями:

- Рыцари это законно-добрые щитовые дварфы, которые говорят на Всеобщем и Дварфийском. Пока они одержимы яками, они законно злые и говорят на Якарийском (язык яколюдов).
- У каждого рыцаря есть щит и КД 20.
- Каждый рыцарь сражается боевым молотом (вместо двуручного меча), и наносит 7 (1к8+3) дробящего урона за удар или 8 (1к10+3) дробящего урона, если держать его в двух руках.
- У каждого рыцаря скорость 25 футов и зрение в темноте на 60 футов.
- У каждого рыцаря преимущество на спасброски от яда и сопротивление урону от яда.

Король, что странно, не хочет вступать в драку. «Харнот» призывает рыцарей предателей остановиться, но они игнорируют его приказы. Пока идет бой, старейшины убегают из комнаты для аудиенций, чтобы вызвать подкрепления, которые прибывают, когда битва заканчивается. Пока персонажи сражаются с рыцарями, охранники короля окружают и защищают своего господина. Они вступают в драку, только если персонажи на грани поражения.

Если искатели приключений побеждают одержимых дварфов, то «Харнот» убеждает их остаться в Цитадели Адбар на пару дней, пока он соберет подходящие награды. Он поручает ювелирам сделать мифриловые медали (по одной на каждого персонажа) в виде щитов, а также пишет рекомендательное письмо и выдает его группе. Носитель письма получает преимущество на все проверки Харизмы по отношению к щитовым дварфом по всему Северу. Информация о медалях и рекомендательных письмах содержится в разделе «Знаки Отличия» главы 7 *Руководства Мастера.*

3 В модуле ошибка и в статах Яколюдов эта способность называется Одержимость (Possession), а не Wind Ghost.

Цитадель Фелбарр [Citadel Felbarr]

Эта грозная дварфийская крепость-город лежит под Ровинскими горами. Чтобы попасть сюда, надо пройти по высокогорной дороге со 100 футовыми пропастями с обеих сторон и пройти двое огромных ворот, которые называются Молот и Наковальня. Два широких парапета с зубчатыми стенами, которые называются Северный Часовой и Южный Часовой находятся снаружи этих врат на склонах гор, готовые обрушить огонь баллист и катапульт на захватчиков. Дорога приводит к Рунным Вратам, главному входу в подземный город. Глубоко внутри гор находятся тоннели соединяющие шахты Фелбарра, Подземье и отдаленные бастионы дварфов Мифриловый Зал и Цитадель Адбар.

Цитадель Фелбарр дважды попадала в руки орков за свою историю, но дварфы каждый раз ее возвращали и восстанавливали. Великий герой — король Фелбарра, Эмерус Корона Войны, который восстановил былую славу Фелбарра во время Войны Серебряных Пределов, погиб вскоре после окончания войны, помогая своим сородичам возвратить потерянный город Гонтлгрим. После смерти Эмеруса, лидерство над дварфами Фелбарра попало в руки к дальним родственникам Эмеруса, Королю Моринну и Королеве Титмел. Эти двое монархов правят мудро как равные.

Предлагаемое столкновение

Король и королева получили тревожные донесения об огненных гигантах в холмах к северо-западу. Они боятся, что гиганты могут попытаться разжечь древнюю подземную кузницу, известную как Айронслаг. Если искатели приключений посещают Цитадель Фелбарр, то монархи узнают об их прибытии и призывают их в тронный зал на аудиенцию. Король Моринн и Королева Титмел рассказывают персонажам о своих подозрениях относительно Айронслага и просят их расследовать это дело. Взамен они обязуются построить для героев укрепленную башню. Она будет возведена в большом имении в Серебряных Пределах (в определенном вами месте). Постройка башни займет сто дней, а монархи возьмут на себя затраты по постройке. Чтобы заслужить такую награду, персонажи должны отправиться в Айронслаг и вернуться в Фелбарр с доказательствами того, что угрозы огненных гигантов больше нет. (Голова Герцога Залто или подтверждение освобожденных дварфов подойдет.)

Если персонажи позаботятся о Герцоге Залто (смотри главу 8 «Горнило Огненных Гигантов»), то Король Моринн и Королева Титмел выполнят свое обещание и построят башню крепость для группы. Кроме того, они обеспечат гарнизон в десять рослых и несгибаемо преданных дварфов Фелбарра. У них характеристики **стражников** со следующими изменениями:

- Щитовые дварфы законно-добрые
- Их скорость равна 25 футов.
- У них тёмное зрение 60 футов
- У них преимущество на спасброски от яда и сопротивление урону от яда.
- Они говорят на Общем и Дварфийском.

Холодный Лес [Coldwood]

Смотри раздел «Мерцающий Лес».

Утёсы [Crags]

Холмы к югу от Мирабара усеяны заброшенными шахтами кишащими гоблинами, хобгоблинами и багбирами. Известно, что по Утёсам рыскают Утгардтские варвары, охотясь на дичь и иногда нападая на караваны, идущие по Долгому Пути.

Даггерфорд [Daggerford]

На склоне холма, в пойме реки Делимбийр, стоит окруженный стенами город Даггерфорд, над которым возвышается трехэтажная крепость, управляемая герцогиней Морвен Даггерфорд. За стенами Даггерфорда раскинулись десятки ферм и несколько мелких поселений — все они под защитой герцогини и Альянса Лордов.

Жители не знают, но **суккуб** Пенческа присвоила себе личность Морвен и сейчас правит вместо неё. Суккуб посадила настоящую герцогиню под замок в Твердыне Кромма — крепости на краю Болота Ящеров (смотри «Болото Ящеров»). Пенческа использует своё положение для внедрения в Альянс Лордов. Как и Леди Морвен, она правит Даггерфордом железной рукой, строго, но справедливо, поэтому подозрений почти не вызывает.

Недавно, к югу от Покинутые холмы на фермы и угодья дворян Даггерфорда начали посягать **холмовые гиганты**. Суккуб желая выглядеть доброй, готовит город к приёму беженцев-фермеров, а на внешние городские стены ставит дополнительные дозоры. Также «герцогиня» подняла налоги, чтобы оплачивать наёмников Жентарима, патрулирующих земли к северу от Даггерфорда. Пенческа развивает партнёрство с Чёрной Сетью, её основной жентаримский связной в городе — пухлый хитрый полуросли Нелкин Денникер (Н полуросли мужчина **шпион**), называемый соратниками Снейл, из-за привычки говорить нарочито медленно. Снейл отдыхает в Таверне и постоялом дворе «Сияние Реки», охраняемый 1к6 **головорезами** (Н люди мужчины и женщины разных национальностей), выглядящими как непримечательные завсегдатаи таверны.

Другой популярной в городе таверной «Счастливая Корова» заправляют Коггин и Лили Хардчиз (ЗД полуросли мужчина и женщина **обыватели**). Коггин в таверне занимается ростовщичеством, используя членов семьи, чтобы управляться с двумя делами. Ему помогают три брата и три сестры, дюжина племянников и племянниц, а также несколько дальних родственников. Один из завсегдатаев «Счастливой Коровы» — женщина полуэльф Зира, на самом деле являющийся сменившим форму **взрослым бронзовым драконом** по имени Зиразилим. Зира любит семейство Хардчизов и не вмешивается в их дела. Она избегает контакта с персонажами, если их не сведут дела Чёрной Сети. (смотри «Задание Шалвуса Мартолио» в Главе 2).

Предлагаемое столкновение

Если приключенцы слоняются по городу или посещают в «Счастливую Корову», то Снейл узнает о них и посылает одного из своих головорезов с просьбой о встрече. Он будет рад встретиться с персонажами в публичном месте или приватном месте, на их выбор. Он начинает встречу с предложения. Всем членам группы предлагают подписать соглашение о невмешательстве в дела Чёрной Сети Даггерфорда и об отказе от любых поручений и заданий Герцогини Морвен Даггерфорд. Если они согласны, то он предлагает следующие преимущества:

- Проживание и питание в «Таверне и постоялом дворе «Сияние Реки» за счёт Жентарима.
- По одной ездовой лошади или пони для каждого члена группы с оплаченными Жентаримом стойлами в Даггерфорде.
- Передача прав собственности на укреплённую башню в «удовлетворительном состоянии» к западу от Орлбара с видом на реку Делимбийр (оставленную недавно Жентаримом после налёта каменных гигантов).

Если Снейлу не удается получить согласие всей группы, то он вежливо заканчивает встречу, но начинает пристально следить за их делами в городе, впрочем, не вмешиваясь. Однако, герцогине он сообщит, что искатели приключений в городе и посоветует ей их избегать. Из-за хороших отношений с Жентаримом и страха разоблачения, суккуб, выдающая себя за Герцогиню Морвен, будет держаться от персонажей подальше и отклонять их просьбы об аудиенции.

Если персонажи решат проверить башню к западу от Орлбара, они встретят шестерых **каменных гигантов** разбирающих её на камни. Если удастся убить хотя бы трёх, остальные отступят вдоль реки Лоагранн в логово в Расщелине Мёртвого Камня (смотри Главу 6 «Каньон Каменных гигантов»). Починка башни обойдётся в 1000 зм и займёт 10 дней.

Рассветный Перевал [Dawn Pass]

Это единственная широкая дорога пригодная для повозок, пересекающая Серые Вершины. На заре, восходящее солнце ярко освещает дорогу, отсюда и название.

На полпути между Ллорхом и Парнастом, к востоку от гор, Жентарим построил каменные врата на дороге, огражденные утесами с обеих сторон. Две тяжелые железные опускные решетки падают и ловят путешественников для того, чтобы хорошо вооруженный гарнизон из двадцати ветеранов Жентарима (Н мужчины и женщины люди разных национальностей) могли вымогать из них деньги. Те, кто платят по 1 зм за голову (включая головы лошадей, пони и мулов) могут спокойно продолжить путь. Те же, кто не платят или отказываются, поворачивают обратно. Персонажи, которые смогут доказать, что они члены Черной Сети, могут проезжать без вопросов вместе со своими спутниками. В разговоре со своими товарищами члены Черной Сети упоминают, что видели каменных гигантов, шпионящих за ними издалека, но пока они не нападали на ворота.

Мертвые Снега [Dead Snows]

Нетерские Горы отбрасывают холодную тень на Мертвые Снега, расположенные в горной ложбине меж двух холмов. Овцы пасутся на нижних склонах, охраняемые пастухами с арбалетами, грызут жесткую траву между скальными пластами. За пастбищами земля поднимается к утесам, частично покрытым елями, а потом все выше к покрытым туманом и снегом горам прямо в небеса.

Главная особенность Мертвых Снегов — это Приют Мартаммора, укрепленное аббатство в центре города. Город образуют несколько деревянных зданий вокруг приюта, а сам он обнесен полуразрушенной стеной, которой срочно требуется ремонт. Зимние розы вдоль стены цветут круглый год. Прямо за стеной, просматривая дорогу, которая ведет в город, стоит каменная смотровая башня. Знамя развевается на самом верху этой башни, с изображением золотого восхода Латандера. Дюжина поклонников Повелителя Утра (ЗД мужчины и женщины **священники** и **послушники** разных рас) обслуживают эту башню.

Аббатство это старая дварфийская крепость, посвященная Мартаммору Дуину, дварфийскому богу путешественников. Преподобная лидер аббатства, Керилла Гемстар (НД женщина щитовой дварф **священник** Мартаммора Дуина) надзирает за **обывателями**, которые принесли клятву служения. Аббатство предлагает помощь всем нуждающимся, а священники Смотровой башни посвятили себя защите города и обеспечивают благополучие всех жителей.

Дворянский дом Ледяное Копье имел большое влияние в Мертвых Снегах многие поколения, пока Лорд Делвон Ледяное Копье не был убит в Войне Серебряных Пределов. Он не оставил наследников и фамильный особняк был закрыт с тех самых пор. Ленивые попытки обнаружить других членов семьи Ледяное Копье не принесли плодов. Город прожил несколько лет без правителя — никто в городе не хочет ни власти, ни ответственности.

Посетители, которые не выносят безвкусной еды и сквозняка в залах Приюта, могут найти скромную таверну, Герб, и приличный трактир Роза и Молот в городе.

Расщелина Мёртвого Камня [Deadstone Cleft]

Туманный каньон в Серых Вершинах под названием Расщелина Мёртвого Камня — это дом клана каменных гигантов под предводительством Тана Каялитики, набожной, но обманутой поклонницы Скорауса Каменные Кости. Смотри главу 6 «Каньон Каменных Гигантов» для подробной информации об этой локации.

Делимбийрская дорога [Delimbiyr Road]

Называемая Сияющим Трактом, Делимбийрская дорога — это торговый путь, идущий по северному берегу реки Делимбийр. Напуганные беженцы, идущие по дороге на запад, предупреждают искателей приключений, что на востоке свирепствуют каменные гиганты. Они говорят, что гиганты разрушили поселения и города по всей Серой Долине, а Шумноводье скоро падёт.

Долина Делимбийр [Delimbiyr Vale]

Долина Делимбийр — это бескрайний дол, по которому вьётся река Делимбийр. Она начинается от предгорий Нетерских гор, простираясь на сотни миль к морю на юго-запад. Наименее освоенная часть долины располагается между Высоким Лесом и горами Серые Вершины. По мере удаления к югу от великого леса, в долине вдоль реки появляется всё больше и больше селений. Наибольшим поселением в долине является прибрежный Даггерфорд, но и он не больше чем городок. Благодаря доступу к воде и обилию ресурсов, долина Делимбийр выглядит благодатной для поселенцев, но её богатства привлекают и монстров из ближайших лесов, холмов и гор.

Холмы Дессарин [Dessarin Hills]

Суровые и разбросанные к югу от Яртара холмы стали прибежищем для орков, огров, холмовых гигантов, мантикор и варваров Утгардтцев. По холмам Дессарин разбросаны древние дварфийские руины, разрушенные башни, заброшенные шахты и покинутые охотничьи домики и везде могут скрываться монстры и другие опасности.

Дорога Дессарин [Dessarin Road]

«Дорога» Дессарин это всего лишь прославленная тропа для телег, которая пролегает на востоке Долины Дессарин, соединяя деревню Белиард с Железным Путем около Вомфорда.

Долина Дессарин [Dessarin Valley]

Низины вокруг реки Дессарин являются долиной Дессарин, обширные плодородные земли, раскинувшиеся от Глубоководья до Холмов Сарбрин. Долгий Путь идет по западной границу долины, ограниченной с востока Высоким Лесом и Покинутыми Холмами. По всей долине лежат поселения, фермы, одинокие особняки, но большая часть долины не заселена. Центральный торговый путь долины — это сама река.

Лес Друар [Druarwood]

Смотри раздел «Мерцающий Лес».

Эверлунд [Everlund]

Эверлунд, расположенный на берегах реки Ровин, это один из самых активных торговых городков Севера. Толстая каменная стена окружает город, пронзенная воротами в пяти местах. Подобно спицам в колесе, широкие и прямые улицы ведут от каждых врат к Звонкому Рынку в центре города. Улицы очень чистые и достаточно широкие, чтобы пропускать большие караваны. Солдаты городской армии постоянно патрулируют стены, чтобы успокоить местных жителей и обескуражить атакующих. Строения Эверлунда величественны и поддерживаются в хорошем состоянии. У них сильно покатые крыши и высокие шпили на которых развеваются цветные знамена. Два моста перекинуты через реку, по берегам которой расположены деревья и опушки.

До недавних пор Эверлунд был членом Альянса Лордов. Пятеро лидеров, составляющие городской Совет Старейшин, проголосовали трое против двоих за отделение, и в качестве символической поддержки Сандабара (смотри раздел «Сандабар») осудили альянса за то, что он не пришел на помощь Сандабару во времена Войны Серебряных Пределов. Это решение было подано как возможность для Эверлунда выбрать свой собственный путь, но более образованные жители считают, что за голосованием стоит семья Зоар, группа влиятельных дворян, которая переехала в Эверлунд из Глубоководья около столетия назад из-за какого-то скандала. Зоары набрали столь значимое политическое влияние в Эверлунде, что у них уже есть свой представитель в Совете Старейшин.

Зал Старейшин — это место где собирается совет, чтобы обсудить важные для города темы. Только члены совета знают кто как проголосовал во время принятия решения о выходе из Альянса Лордов. Члены Совета Старейшин следующие:

- Старший Капитан Хорикс Зоар (ЗН мужчина Тетирианец **дворянин**), командующий армией Эверлунда и болтун
- Старший Чародей Ваэрил Руидхен (НД мужчина солнечный эльф **архимаг**), это тихий голос сдержанности и разумности, который поддерживает хрупкий мир между самыми раздражительными членами совета (а также он служил связным с Альянсом Лордов)

Карта 3.3: Эверлунд

- Хранительница Мостов, Китора Шен (ЗН женщина Шоу человек **ветеран**), солдат в отставке и опытный бюрократ, она надзирает за стражей и коммерцией в городе.
- Мастер Гильдий, Болдор Стальной Щит (Н мужчина щитовой дварф **дворянин**), представляет торговцев Эверлунда, он любит все преувеличивать и по слухам берет взятки
- Спикер Города, горожанин, который выбирается каждые семь лет, чтобы представлять обычных людей в городе; на данный момент этот пост занимает Ватриса Штормрайт (ХД женщина Иллусканка **обыватель**), женщина со взрывным характером, которая владеет успешным бизнесом по очистке дымоходов в городе

Самое выдающееся сооружение в Эверлунде это Башня Лунного Света, крепость из черного камня, которая является цитаделью Арфистов на Севере. Она стоит на одном из самых высоких холмов города и состоит из четырех узких цилиндрических башен, соединенных вместе, окруженных сухим рвом, который может быть быстро наполнен через систему цистерн и насосов. Башня увенчана турелью, где находится сигнальное зеркало в виде растущей луны.

В любое время от пяти до пятнадцати Арфистов находятся в резиденции, вместе с верной прислугой и частным гарнизоном из двадцати ветеранов. Хозяйка Луны Давиана Ялраннис (ХГ женщина Тетирианка человек **рыцарь**) это глав башни, которая должна защищать ее и ремонтировать. Могущественный волшебник Арфист по имени Кроуен Вэлхарроу (ХД мужчина Турами человек **архимаг** в *робе полезных вещей [robe of useful items]* и с *посохом огня [staff of fire]*) так же обитает в башне, вместе с дюжинами одомашненных **трессимов** (смотри приложение С) и несколькими **магами** учениками. Трессимы ведут себя как обычные домашние коты, если не учитывать их способность летать. Если кто-либо из персонажей интересуется трессимами, то Кроуен предлагает группе взять себе одного (но не более). Трессим привязывается к первому персонажу, который заслужит его доверие, что можно сделать, проявив заботу и пройдя проверку Харизмы Сл 17. Персонаж, владеющий навыком Обращение с животными получает преимущество на этот бросок. Привязанный трессим будет выполнять приказы только своего хозяина.

Около вершины Башни Лунного Света расположена круглая комната без окон, в которой расположен постоянный круг телепортации, которым пользуются Арфисты высокого ранга, чтобы входить и выходить из башни, не будучи замеченными (смотри раздел «Внутренние Круги» в конце этой главы).

Город славится многими храмами, самые известные из них посвящены Хельму, Майликки и Корелону Ларетиану. В Эверлунде есть много заведений, где можно поесть и отдохнуть, но старейшее и самое большое это Дом Данивара. Когда-то это был особняк дворян, а теперь этот постоялый двор с кучей пристроек стала любимым пристанищем искателей приключений. Семья Зоар купила это заведение несколько лет назад, но доверяет управление Домом Данивар одноглазому полуорку по имени Драл Телев (ЗД мужчина полуорк обыватель). И Арфисты и Жентарим приглядывают за постоялым двором.

Развитие событий

Если персонажи получили рекомендательное письмо от Тамалин Зоар (смотри раздел «Зовущие Рога») и показали его Дралу Телеву, то полуорк рассказывает им, что власть в городе принадлежит семье Зоар, и персонажи могут отдать это письмо Дралу взамен на одну услугу от Зоаров (смотри раздел «Знаки Отличия» в главе 7 *Руководства Мастера*). Когда персонажи решают воспользоваться услугой, Драл говорит об этом своим нанимателям, и Старший Капитан Хорикс Зоар делает все что в его власти, чтобы дать персонажам то, что они просят, если это в его силах и не идет против его интересов или его семьи. Примеры того, что он может предоставить, включают встречу с одним или несколькими членами Совета Старейшин, организованную встречу с представителями Альянса Лордов из другого города или *свиток с заклинанием оживление*.

Эвермурский Путь [Evermoor Way]

Эвермурский путь уже давно является жизненно важным торговым путем, соединяющим поселения долины Дессарин с поселениями Серебряных Пределов. Отрезок между Трибором и Яртаром это древняя дорога, относительно ровная и выложенная из плотно прилегающих булыжников. К востоку от Яртара дорога становится трактом для повозок из гравия и земли, и проходит слишком близко от Вечных Болот к неудовольствию торговцев. Между Крепостью Олостина и Эверлундом дорога проходит через область, которая раньше была лесом, а теперь полна пней. Все попытки превратить этот долгий путь в нормальную дорогу натыкались на несогласие лидеров Яртара и Эверлунда между собой, а выход Эверлунда из Альянса Лордов уничтожил последнюю надежду.

Эвермур [Evermoors]

Эвермур это обширная незаселенная территория с покрытыми туманом холмами, холодными болотами, горными хребтами и маленькими пиками. Искатели приключений, пересекающие это пространство, могут иногда заметить руины замка или обрушенную башню — останки давно забытых королевств. Хоть этот регион и привлекает многих старателей, ни одно королевство или цивилизация в новейшей истории не смогло сделать эти земли своими. Дикие холмовые гиганты, эттины, огры, орки и тролли обитают здесь в огромных количествах. Поселения, которые стоят на границе Вечных Болот постоянно сталкиваются с угрозой этих или других монстров.

В миле над поверхностью земли летает Лин Армаал, облачный замок Графини Сансури (смотри главу 9, «Замок Облачных Гигантов»). Башня почти не видна с земли, поскольку летит выше пасмурных облаков.

Око Всеотца [Eye of All-Father]

Построенный гигантами много веков назад, этот храм, посвященный Аннаму Всеотцу спрятан под Хребтом Мира. Покрытый снегом перевал, который начинается в Долине Кедран ведет к храму. Подробная информация об этом месте содержится в главе 4, «Избранный Путь».

Павшие земли [Fallen Lands]

Бессчетное число руин рассыпано по этой суровой и бесплодной земле. Раньше здесь стояли древние города и происходили великие сражения. Странные ведьмовские огоньки летают около руин ночью — говорят, что это последние останки древней магии.

Дальний лес [Far Forest]

В этом обширном лесном массиве, расположенном между Анорохом и долиной Делимбийр, и так названном за свою удаленность, живут племена спрайтов, одинокие дриады, раздражительные сатиры и агрессивные кентавры. Медвесовы также бродят по Дальнему лесу в устрашающих количествах, а в самых темных уголках обитают эттеркапы и их питомцы -гигантские пауки.

Лютый перевал [Fell Pass]

Между верхним краем Замерзших Холмов и Хребтом Мира лежит высокогорная холодная дорога, которая соединяет Тайнолесье и реку Сарбрин. Племена варваров Утгардтцев охотятся вдоль Лютого перевала, иногда соперничая с другими Утгардтцами за территорию.

Огненный Срез [Fireshear]

Давным-давно метеорит упал и образовал кратер в ледяной тундре около побережья Бесследного Моря, срывая покров тонн камня и открывая богатые жилы медной и серебряной руды. В последующие годы рядом поселились шахтеры, основав город Огненный Срез. Шахтеры работают на консорциум из трех союзных торговых компаний: Дом Хаммавер (базирующийся в Мирабаре), Серебряный Треугольник (из Невервинтера) и Копатели Щебня (из Глубоководья). Поселение состоит из приземистых каменных строений, напоминающих иглу, их форма хорошо держит вес снега и уберегает от холодных ветров. Большинство домов вырублены из камня и в большинстве есть подвал с припасами.

Шахтеры Огненного Среза живут здесь весь год. Спуски, вырубленные в скалах, ведут к берегу, там, где каменные доки выступают в мелководную бухту, которая замерзает поздней осенью и не тает до раннего лета. Огненный Срез импортирует большинство своей еды, одежды и других предметов обихода. Рыбалка на льду — это популярный досуг среди детей, но все работоспособные взрослые должны трудиться в шахтах.

В городе есть три лидера, которые составляют правящий триумвират, который устанавливает правила торговли с представителями других поселений и распределяет припасы среди населения. Каждый член триумвирата — это представитель одной из компаний основательниц города. Члены триумвирата занимают свою должность всю жизнь или до отставки, известно, что они берут взятки и семьи, которые платят им монетами или рудой, получают припасы хорошего качества или в большем количестве. Сейчас в триумвирате Таркус Громм (НЗ мужчина щитовой дварф **головорез**) от Дома Хаммавер; Дарва (НД женщина драконорожденная **маг**) от Серебряного Треугольника; и Заларон Даска (Н мужчина человек Тетирианец **ветеран**) от Копателей Щебня.

В Огненном Срезе так же живет отставной цивилар (капитан) Кавалерии Грифона из Глубоководья и член Изумрудного Анклава по имени Дашарра Келдабар (ЗД женщина щитовой дварф **ветеран** [veteran]). Она живет к северу от города в лачуге, по большей части подземной, в уступе, который смотрит на море. Местные знают, что Дашарра воспитывает **грифонов**, тренирует их как ездовых животных и обучает людей тому, как ими управлять. Грифоны живут в низеньком грубом деревянном укрытии рядом с ее домом. В любое время в попечении Дашарры находятся 1к4+6 взрослых грифонов и 1к4 яиц грифонов. Дашарра наняла шестерых наемников Жентарима (Н мужчины и женщины люди Тетирианцы **ветераны**) в охранники, трое из которых охраняют ферму снаружи, а остальные отдыхают в тесном чердаке над стойлами грифонов.

Карта 3.4: Кремень Гора

Если один или несколько персонажей состоят в Изумрудном Анклаве, то искатели приключений могут легко убедить Дашарру помочь им долететь до Свардборга, Лин Армаала или в любое другое место в паре сотен миль от Огненного Среза. В другом случае они должны оплатить ее услуги. Она берет по 250 зм с человека за тренировку и еще по 25 зм с человека за день путешествия. Персонажи, которые хотят обучиться, проходят три дня усердных тренировок, после которых они могут управляться с грифоном. Каждый грифон может унести одного Среднего всадника или двух Маленьких (вместе с доспехами и снаряжением), и у Дашарры есть седла и поводья для всадников любого размера. «Альфа грифон» Дашарры, Крикун, не позволяет никому кроме нее управлять собой. Другие грифоны Дашарры обучены следовать за Крикуном куда бы он не полетел, и их нельзя сбить с пути ничем, кроме магических чар.

Предлагаемое столкновение

Через три дня после того, как персонажи прибывают в Огненный Срез, огромная ладья морозных гигантов с крыльями белого дракона в качестве парусов и бивнями мамонта, приделанными к носу, появляется из плотного тумана, окружающего побережье. Огромная ладья (смотри врезку «Свардборг; Общие Свойства» в главе 7, «Айсберг Морозных Гигантов») прорезает путь сквозь ледяной наст на мелководной бухте, медленно приближается и вгрызается в берег пока не останавливается. На борту ладьи двадцать **морозных гигантов**. Двенадцать перепрыгивают через борта и идут по льду или по пояс в холодной воде по направлению к докам, готовые к разбою и грабежу. Оставшиеся восемь гигантов не покидают ладью.

Пока жители города отступают в шахты или бегут в тундру, разбойники гиганты рассредоточиваются, позволяя персонажам разбираться лишь с двумя или тремя за раз. Дашарра обеспечивает поддержку с воздуха, атакуя гигантов с расстояния своим тяжелым арбалетом сидя на грифоне. Если шестеро или больше гигантов падут в бою, то остальные отступают на корабль. Если их не беспокоить, то выжившие морозные гиганты (включая тех, кто не участвовал в первом нападении) перегруппировываются и начинают вторую атаку 1к4+1 час спустя, и в этот раз нападают все.

Рейд морозных гигантов произойдет независимо от того, останутся персонажи в городе или нет. Если они не присутствуют в городе, то защитить людей некому и морозные гиганты заставляют сотни жителей укрыться в шахтах. Гиганты сваливают булыжники у входов в шахты, чтобы жители не смогли выбраться, а потом грабят город. Жители, которые сбежали в тундру, возвращаются через 2к6 часов и видят, что их дома разрушены, а припасы пропали. Гиганты не обращают внимания на лачугу Дашарры на севере города.

Сокровища

У каждого гиганта с собой мешок с 1к4 обычными вещами (сделайте бросок по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении). На огромной ладье есть незакрытый деревянный сундук, крышка которого примерзла намертво. Чтобы ее открыть надо нанести 5 или больше урона. Сундук содержит 1500 см, 450 зм и 1к3 магических вещей, определяемых броском по Таблице Магических Предметов С в главе 7 *Руководства Мастера*.

Кремень Гора [Flint Rock]

Курган духов племени Лося (см. раздел «Варвары Утгардтцы» ранее в этой главе) расположен посреди Вечных Болот на вершине неровной бугристой плиты кремня, которая постоянно окутана туманом. Ритуальные кольца, курганы и алтарь сделаны из осколков камней, на них ничего не растет. Алтарь — это прямоугольная каменная плита 10 футов в длину, 6 футов в ширину и 3 фута в высоту, а ее поверхность сгладилась от времени. Огромный водоем вокруг алтаря кургана сделан в форме прыгающего самца оленя, хотя этот образ неочевиден, если смотреть на водоем с земли. Под каменными пирамидами погребены кости величайших воителей племени Лося.

На возвышенности вне водоема, по четырем сторонам света, расположены четыре менгира из цельного серого камня, которыми пользуются шаманы племени Лося, чтобы определять время, смену времен года и движение звезд.

Древняя реликвия

Если сколдовать *обнаружение магии* на алтарь, то можно обнаружить слабую ауру магии прорицания, идущую из-под него. Плита весит несколько тонн, и она слишком большая, чтобы ее можно было поднять или сдвинуть кем-то кто меньше и слабее каменного гиганта, но несколько Маленьких или Средних существ могут поднять ее вместе, если по крайней мере пятеро из них преуспеют в проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Алтарь можно разбить пополам, чтобы попасть под него; у него 17 КД, 100 хитов, порог урона в 10 и иммунитет к яду и психическому урону.

Ранние последователи Утгара, которые основали племя Лося, похоронили реликвии гигантов под алтарем, чтобы усилить его: 5 футовый мифриловый наконечник копья, весящий 75 фунтов. Наконечник и есть источник слабой ауры прорицания, однако в нем уже не осталось магической силы.

Предлагаемое столкновение

В первый раз, когда персонажи приходят сюда, то тут присутствуют только пара **лосей**, питающихся мхом. Лоси наблюдают за группой, но не представляют угрозы и сбегают если на них напасть или если они заметят, что кто-то подошел к ним ближе, чем на 60 футов. Любое существо, ранившее или убившее лося на Кремень Горе, должно пройти спасбросок Мудрости Сл 16 или стать проклятым. Пока длится проклятие, члены племени Лося узнают в проклятом заклятого врага и относятся к нему враждебно. Кроме того, существо не может лечиться естественным путем, пока проклятие не будет снято заклинанием снятие проклятья или схожей магией.

Забытый лес [Forgotten Forest]

Забытый лес давно уже является вотчиной различных существ-фей и воинственных защитников-треантов. Поэтому лучше ему так и оставаться «забытым». Бессмертный друид по имени Фесзелтан живет глубоко в чаще и охотно поделится мудростью с теми, у кого хватит навыка его отыскать.

Развилочная дорога [Fork Road]

Развилочная Дорога это единственный проторенный путь между Сандабаром и Цитаделью Адбар. В точке, известной как «Развилка», дорога раздваивается. Один путь ведет на север к Цитадели Адбар (и становится Дорогой Адбар), а другой редко используемый путь ведет к Аскору.

Покинутые холмы [Forlorn Hills]

Когда-то Покинутые холмы покрывал огромный лес, принадлежащий королевству эльфов. Когда эльфы покинули эти места, лес был вырублен, чтобы расчистить место для дварфийской империи, которая уже тоже канула в лету. Теперь здесь живут холмовые гиганты и эттины, а горы в центре присвоили себе медные драконы, которые вторглись в древние дварфийские сокровищницы и тронные залы, и обратили их в свои логова.

Замерзшие холмы [Frost Hills]

В самой южной части Хребта Мира расположены Замерзшие холмы, которые вместе с Вечными Болотами являются западной границей Серебряных Пределов. Мифриловый Зал, одна из самых сильных крепостей дварфов Севера, лежит глубоко под Замерзшими Холмами, а также здесь расположены лагеря Утгардтцев.

Гонтлгрим [Gauntlgrym]

Эта крепость дварфов когда-то была великим городом под горами и бастионом империи Делзун, но она уже несколько веков как заброшена. Совсем недавно, армия щитовых дварфов под предводительством Бруенора Баттлхаммера вернула его себе, вытеснив поселенцев дроу и заставив их бежать в Подземье. Сейчас Бруенор сидит на троне Гонтлгрима, будучи его королем.

«Сердце» Гонтлгрима это легендарная кузница, в которой заперт огненный первородный [primordial], известный как Маегера Титан Рассвета. Подробная информация о Гонтлгриме и его обитателях содержится в *Путеводителе Приключенца по Побережью Меча* и в приключении «*Из Бездны*».

Предлагаемое столкновение

Дроу из Дома Ксорларрин вторгаются в Гонтлгрим через секретные проходы, о которых не знают даже дварфы. Неся железную флягу, которую им дал верховный предводитель огненных гигантов Герцог Залто, они проникают в кузницу, убивают несколько стражей, запирают огненного первородного в флягу и пытаются сбежать со своей добычей. Если персонажи приходят в Гонтлгрим до того, как посещают Айронслаг (смотри главу 8, «Горнило Огненных Гигантов»), то они могут попытаться остановить кражу и сберечь первородного от лап Залто. В этом столкновении персонажи сталкиваются с дроу в тот момент, когда они собираются сбежать. Столкновение начинается одним из двух способов:

- Персонажи идут по коридору в Гонтлгриме и встречаются с злоумышленниками дроу.
- Персонажи находятся у Бруенора Баттлхаммера, когда новости о краже первородного достигают ушей короля, и в этом случае он просит их найти того, кто это сделал.

В любом случае персонажи сталкиваются с дроу в пыльном коридоре шириной 20 футов и высотой 30 футов с 10 футовыми дварфийскими статуями по стенам. Считайте, что группы находятся на расстоянии 60 футов, когда замечают друг друга. Темные эльфы направляются к секретной двери в стене позади одной из статуй, которая ведет к проходу шириной 5 футов, высотой 7 футов и длиной около мили, который дроу хотят использовать как путь отхода. Секретная дверь расположена между двумя группами в 20 футах от группы дроу и 40 футах от группы искателей приключений в начале столкновения. Персонажи ничего не знают о секретном проходе. Секретная дверь так мастерски сделана, что нужна тщательно изучить стену и успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 25, чтобы заметить ее. Дроу знают о двери и использовали ее, чтобы попасть в Гонтлгрим незамеченными.

Лидер группы мужчин дроу это скользкий, никогда не отчаивающийся темный эльф по имени Драак Ксорларрин. Таал, его младший кузен, сопровождает его. Оба они **маги дроу**. Их сопровождение состоит из шести мужчин **элитных воителей дроу** и двух **теневых демонов** (одного призвал Драак, а другого Таал).

Драак и Таал оба использовали свою способность Вызвать Демона, а также все ячейки заклинаний 5 уровня. Они знают о том, что им нельзя сражаться с искателями приключений из-за риска быть пойманными. В первые ходы боя Драак и Таал колдуют заклинания *Эвардовы черные щупальца*. Щупальца возникают из пола перед персонажами заполняя две области в 20 на 20 футов между героями и секретной дверью. Уверенные в том, что щупальца сдержат врагов, маги дроу направляются к секретной двери и пытаются сбежать. Элитные воители дроу и демоны тени следуют за магами, и служат личной стражей. Внутри секретного тоннеля маги используют заклинания паутина, чтобы затруднить проход, и в надежде поймать в ловушку или замедлить своих преследователей.

Сокровища

Драак Ксорларрин несет с собой *железную флягу*, в которой заточен **Маегера Титан Рассвета** (смотри приложение С). Еще у него есть посох с изображениями паутины по всей поверхности и навершием в виде скульптуры обсидианового паука с маленькими бриллиантами вместо глаз (стоимость 1500 зм). Посох очень богато украшен, но не является магическим предметом. У Таала с собой кошель с драгоценными камнями на сумму 100 зм, и он носит красивый черный плащ, расшитый узорами в виде паутины из платиновой нити (стоимость 750 зм).

Развитие событий

Если дроу сбегают, то персонажи смогут снова с ними встретиться в Айронслаг (смотри раздел «Особая Доставка» в конце главы 8). Маегера Титан Рассвета может быть безопасно выпущен в одном из двух мест. Если его выпустить внутри кузницы Гонтлгрима, то Маегера снова оказывается в плену. Если он выпущен в адамантиновой кузнице Айронслага (смотри главу 8, «Горнило Огненных Гигантов», зона 29), огненный первородный заперт в кузнице точно так же. Если выпустить первородного где-то еще, то он приходит в ярость, нападает на любое существо, которое видит, пока его не запрут в железную флягу или какой-то еще сосуд.

Мерцающий лес [Glimmerwood]

Три лесных массива, растущих рядом образуют Мерцающий Лес: Лунолесье на западе, Холодный Лес на востоке и Лес Друар между ними. Сосны и ели Мерцающего Леса растут на каменных холмах и откосах двух рядом стоящих горных массивов: Хребта Мира и Ледяных Шпилей. Деревья становятся более чахлыми редкими по мере того как местность возвышается к северу.

Лунолесье [Moonwood]

Этот густой хвойный лес к северу от Вечных Болот кажется очень тихим и спокойным. Южный край Лунолесья стали домом для маленьких банд лунных эльфов и лесных эльфов, а так же для нескольких поселений дровосеков и трапперов. Варвары Утгардтцы и ликантропы рыскают по северным чащам этого леса.

Лес Друар [Druar Wood]

Варвары Утгардтцы из племен Черного Льва и Красного Тигра живут и охотятся здесь. Эти два племени делят курган духов в ледяной северной части леса (смотри раздел «Колодец Беорунны»).

Холодный Лес [Coldwood]

Рукава реки Ледяного Копья возникают из сердца Холодного Леса и стекают на юг к Серебряным Пределам. В Мерцающем Лесу так холодно, что земля покрыта несколькими с несколькими дюймами снега даже в летнюю жару. Зимой деревья сгибаются под несколькими футами снега и льда, но по земле можно идти из-за завесы, которую образует густая листва. Огненные гиганты сделали широкие просеки в восточных лесах, использовав огонь и свои двуручные мечи, чтобы облегчить путь к Айронслагу. В этих областях запах горелого дерева висит в воздухе над рядами испепеленных деревьев.

Золотые Поля [Goldenfields]

Золотые Поля это окруженный стеной земледельческий комплекс, где поклоняются Чонтиа, богине земледелия. А также это база Изумрудного Анклава. Урожаи Золотых Полей жизненно важны для городов Севера, особенно для Глубоководья. В главе 2 содержится подробная информация об этом месте.

Предлагаемое столкновение

Если путешествие не начиналось в Золотых Полях, то вы можете отыграть столкновение «Нападение на Золотые Поля» (смотри главу 2), в тот момент, когда персонажи впервые сюда приходят.

Дерево Прадед [Grandfather Tree]

В глубине Высокого Леса есть дуб невероятных размеров с основанием 50 футов в диаметре и кроной, возвышающейся на высоту 350 футов. Вокруг этого древнего дерева возвышается два кольца земли. Во внутреннем кольце растут четыре нормальных дуба (здоровые и взрослые). А во внешнем кольце закопаны ветхие кости давно умерших варваров Утгардтцев, по большей части из племени Древа Духов.

Это племя патрулирует леса вокруг Дерева Прадеда. Персонажи, которые путешествуют по лесу пешком в поисках дерева должны встретить один или несколько патрулей, состоящих из 3к6 **воителей племени** Древа Духов и **Утгардтского шамана** (смотри приложение С). Существует 25-процентный шанс того, что в группе есть один из взрослых детей Великого Вождя Бурвальда Проклятия Орков, который возглавляет патруль. Этот лидер варваров Утгардтцев это берсерк, со следующими изменениями:

- Лидер хаотично-нейтральный.
- У него или у нее 15(+2) очков Ловкости и КД 14.
- Он или она говорит на Ботии (языке Утгардтцев), Всеобщем и Эльфийском.
- У лидера есть лук клятвы и бонус +5 к попаданию оружием, которое наносит 7 (1к8+3) колющего урона при попадании, и дополнительные 10 (3к6) колющего урона против заклятого врага. (Остальные свойства лука клятвы смотри в главе 7 Руководстве Мастера Подземелий).

Персонажи, путешествующие по воздуху, могут легко заметить дерево и добраться до периметра области без столкновения с патрулями.

У дерева Прадеда КД 15, 500 хитов, порог урона в 15 и иммунитет к урону огнем и психическому урону. Пока у него остается 1 хит, оно регенерирует 50 хитов в ход (значение инициативы 0). Хоть оно и живое существо, как и все растения, дерево Прадед не имеет сознания и не может двигаться и делать действия в свой ход. Существа, призванные защищать древо получают эффект заклинания благословение, пока находятся под его раскидистыми ветвями. Кроме того, любое существо, которое совершает долгий отдых под этими ветвями, попадает под эффект заклинания высшее восстановление.

Древняя реликвия

Множество маленьких помещений спрятано между открытыми корнями Прадеда. Среднее существо или меньше может добраться до этих комнат, протиснувшись между корнями. Наполовину похороненная во внутренней системе корней реликвия гигантов была оставлена здесь сумасшедшим шаманом племени Древа Духов: немагический тор из электрума с вырезанными рунами Гигантов. Бывшее кольцом в носу могущественного вождя гигантов, это ювелирное изделие в форме буквы U стоит 250 зм как объект искусства и весит 25 фунтов. Средний гуманоид может носить его на шее. Хотя оно неудобное, но оно никак не мешает владельцу передвигаться.

Предлагаемое столкновение

Семеро **кентавров** пришли к дереву Прадеду, чтобы воспользоваться его целительной силой. Кентавры стали жертвами проклятия, когда исследовали древние руины в Высоком Лесу. Пока проклятие не снято, от кентавров исходит трупный запах, они не могут восстанавливать хиты и не могут ничего есть и пить не отравившись. Кентавры не хотят сражаться и хотят, чтобы их оставили в покое.

Четыре **дриады** живут в дубах, которые окружают Прадеда. Они появляются из своих деревьев, если один или несколько персонажей приближаются на 50 футов к дереву Прадеду, требуя на эльфийском, чтобы они ушли немедленно. Дриады ничего не знают о реликвии гигантов, спрятанной между корней Прадеда, и не привязаны к ней. С помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 14, персонаж может убедить дриад позволить им найти реликвию и забрать её. Проверка совершается с помехой если дриады не могут понять слов персонажа. Если персонажи начинают поиски без одобрения дриад, то они пытаются очаровать персонажей и приказать им идти туда, откуда они пришли. Дриады нападают на нарушителей, которые сопротивляются чарам или отказываются уходить, призывая кентавров на помощь (которую те готовы с радостью оказать).

Если дриада убита, то одно или несколько призванных животных появляется из земли в 30 футах от нее и присоединяется к бою, и ходит по инициативе дриады. Сделайте бросок по таблице Мстящие Звери, чтобы определить кто появляется. Призванное животное может отличать друзей от врагов и попадает под действие заклинания благословение дерева Прадеда. Оно исчезает через 1 час или, когда у него 0 хитов, или если на него сколдовали рассеивание магии (Сл 15).

Мстящие звери

к4	Звери
1	2 **бурых медведя**
2	2 **лютых волка**
3	1 **гигантский боров**
4	1 **гигантский лось**

Карта 3.5: Древо Прадед

Горы Серого Пика [Graypeak Mountains]

Прерывистый горный массив идущий на север и на юг отделяет долину Делимбийр от Павших Земель и пустыни Анорох. Горы Серого Пика названы так в честь племен серокожих каменных гигантов, которые здесь проживают. Местность изобилует заброшенными дварфийскими и Нетерильскими шахтами.

Серая долина [Grayvale]

Эта прекрасная и плодородная долина находится в южной части Серых Пиков между поселениями Ллорх и Громкая Вода. Река Серый поток течет через середину Серой долины, усеянной фермерскими хозяйствами, охотничьими домами, старыми дварфийскими шахтами и руинами ушедших эльфийских королевств. Теперь многие из ферм и хуторов Серой долины лежат в руинах после того, как их недавно сравняли с землей разбушевавшиеся каменные гиганты. Долина была по большей части эвакуирована, если не считать нескольких рассеянных ферм, чьи владельцы отказались покидать долину.

Предлагаемое столкновение

Исследующих Серую долину персонажей замечает с вершины близлежащего холма **молодой латунный дракон** по имени Силиксия. Дружелюбный дракон приветствует героев и предупреждает их, что каменные гиганты разрушают фермы, поселения и старые руины по всей Серой долине. Последние несколько недель она провела, помогая фермерам и прочим местным жителям покинуть долину. Она не знает, почему обычно затворнические каменные гиганты внезапно появились и стали всё уничтожать. Если персонажи спросят Силиксию, где живут каменные гиганты, она предлагает проводить их до Расщелины Мёртвого Камня и предупреждает, что у каменных гигантов есть «питомец» рух, который охраняет вход в их логово — каньон. Силиксия сама совершенно не заинтересована сражаться с гигантами, но ее можно подкупить, чтобы она выманила подальше руха или помогла каким-то другим образом. Редкая магическая вещь или драгоценные камни на сумму не менее 5,000 зм вполне ее удовлетворят. Персонаж, решивший поторговаться с драконом, может успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 17 уговорить Силиксию принять в оплату необычную магическую вещь или 2,500 зм.

Прогон Серой долины [Grayvale Run]

Дорога, известная как Прогон Серой Долины выходит из Громкой Воды и идет на восток вдоль реки Серый Поток до Ллорха и далее. Название дороги меняется на Рассветный Перевал, когда она переходит через Серые Вершины. Вдоль Прогона Серой Долины стоят телеги, заборы и коттеджи, которые поломали и разнесли булыжниками каменные гиганты из Расщелины Мёртвого Камня.

Предлагаемое столкновение

Персонажи скрытно наблюдают как три **каменных гиганта** тихо, почти благоговейно, разбирают старый каменный коттедж. Один гигант собирает камни, пока другой собирает из них декоративные колонны. Третий гигант копает руками ямы и закапывает там все остальные вещи из коттеджа. Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта Сл 10, понимают, что гиганты стирают все следы коттеджа и используют камень, чтобы создать что-то художественное и вечное на его месте. Закончив, гиганты идут к следующему разрушенному коттеджу, который смогут найти. Гиганты слишком увлечены своим делом, чтобы заметить кого-то, наблюдающего за ними со стороны. Если персонажи противодействуют гигантам или нападают, то они кидаются в персонажей камнями. Если персонажи сбегают, то гиганты их не преследуют, решая вместо этого продолжить свою работу. У гигантов нет никаких сокровищ.

Пещера Великого Змея [Great Worm Cavern]

Курган духов племени Великого Змея варваров Утгардтцев находится внутри просторной пещеры на северо-восточной границе долины Кедран, глубоко в Хребте Мира. Толстый лед висит над входом в Великую Пещеру Змея и внутренние стены там покрыты гладким льдом и огромными сосульками, которые мерцают и переливаются в отраженном свете. Стены слишком скользкие, чтобы по ним можно было забраться без помощи снаряжения или магии.

Пол пещеры покрыт скользким льдом (смотри раздел «Опасности Дикой Местности» в главе 5 *Руководства Мастера*), а по бокам находятся уступы из камня по 70 футов в высоту, на которых стоят два тотемных столба, выточенных из льда с вырезанными на них крылатыми змеями. Стены этих уступов испещрены пещерами, в которых живут члены племени Великого Змея. Естественные паровые потоки держат пещеру теплой весь год. Над уступами, выкопанные в стенах пещеры, находятся узкие крипты, где похоронены достойные члены племени. Их замерзшие тела стоят.

Алтарь

В самом конце пещеры возвышается треугольный каменный уступ, покрытый льдом, поднимающийся на 120 футов от пола пещеры в самой высокой точке. На этом уступе находится алтарь из покрытого льдом камня в форме свернувшегося кольцом змея с большими крыльями. Алтарь символизирует Элрема, Великого Змея. Здесь воители племени приносят жертвы Великому Змею в честь Утгара. Они надеются, что из-за жертв Элрем не вернется их пожирать.

К алтарю магически привязан **коатль**. Он может входить и выходить из алтаря по своей воле. Внутри алтаря коатля невозможно засечь, а он может чувствовать существ в 120 футах от него. Когда персонаж с добрым сердцем в первый раз приближается к алтарю на 20 футов, коатль телепатически начинает общаться с персонажем, не выдавая своей личности и местоположения. Коатль предупреждает персонажа о том, что племя Великого Змея пало под влияние злого вождя по имени Вормблод, на языке, который понимает персонаж. Он просит персонажа выследить и убить Вормблода, обещаю награду за это доброе дело. Коатль знает, что Вормблода сейчас здесь нет, он ищет пропавшую наложницу. Если персонажи предоставляют доказательство смерти Вормблода и кладут его на алтарь, то смотри «Развитие Событий».

Если кто-либо повредит алтарь, то коатль появляется и пытается испугать атакующих, нападая только если нет другого выхода.

Карта 3.6: Пещера Великого Змея

Древняя реликвия

В дальней части пещеры висит реликвия гигантов: гонг в виде полумесяца в грубой каменной раме. Гонг — это круглый диск 13 футов в диаметре, который когда-то был щитом чемпиона морозных гигантов, но был сломан в бою и теперь ему не хватает большого куска. Остатки щита весят 250 фунтов. Он сделан из чешуек красного дракона, приклепанных в отчеканенной медной основе. Кожаные ремни для руки давным-давно сгнили. Веревки, на которых висит гонг, можно разрезать двумя взмахами меча.

Если ударить в гонг внутри пещеры, то его глубокий звон эхом раздается по всему пространству и заставляет несколько больших сосулек оторваться от потолка и разбиться о ледяной пол. Крушащийся лед пробуждает трех **молодых реморхазов**, которые были в спячке подо льдом. Реморхазы выкапываются изо льда и нападают на всех, кого видят. Народ племени Великого Змея не знает о реморхазах, и не контролирует их после того, как они появляются.

Предлагаемое столкновение

Большинство членов племени Великого Змея — это кочевники, которые охотятся и добывают пропитание в глуши. Здесь живут обычно старики матери и дети. В каждой маленькой пещере находятся 1к4+4 небоевых персонажа, а на уступах стоят четверо **воителей племени** и наблюдают за входом (по двое на каждом уступе). У них есть запас копий, которые они кидают в незваных гостей.

Сокровища

Можно исследовать и разграбить логово реморхазов после их смерти. Это овальная комната диаметром в 20 футов со стенами из гладкого льда. По полу разбросаны три драгоценных камня стоимостью 500 зм, пятнадцать камней стоимостью 100 зм и один магический предмет, определяемый броском по Таблице Магических Предметов С в главе 7 *Руководства Мастера.*

Если персонажи убьют Вормблода и принесут доказательство его кончины, то из алтаря появляется коатль и накладывает на каждого персонажа *чары восстановления [Charm of restoration]* (смотри раздел «Сверхъестественные Дары» в главе 7 Руководства Мастера Подземелий). После этого коатль возвращается в алтарь и больше ни с кем не контактирует.

Гнездо грифона [Griffon's Nest]

Деревянный частокол, усаженный гниющими головами мертвых орков, окружает стоящую на вершине холма деревню, состоящую из грубых изб и длинных домов, в северной части Холмов Сарбрин. Примерно три сотни Утгардтских варваров из племени Грифона живут здесь. На самой скалистой вершине Гнезда Грифона стоит длинный дом великого вождя Халрика Костолома. Здесь Халрик регулярно собирается с другими племенными вождями, чтобы решать важные вопросы и планировать будущее племени. Халрик живет по-королевски, а вот остальное племя в нищете.

В разные моменты в прошлом приветствовались встречи и торговля посетителей с вождями, но теперь племя Грифона не открывает ворот незнакомцам, а на самом деле даже активно пытается их убивать. Большинство обитателей Гнезда Грифона — **воители племени**, и среди них есть несколько дюжин **берсерков**. **Утгардтский шаман** (смотри приложение С) бродит по поселению, следя, чтобы никто не смел говорить плохо о великом вожде. Если персонажи приближаются к поселению, то ворота открываются, приглашая их войти. Это ловушка. Если персонажи войдут внутрь, то варвары попытаются убить их и съесть трупы.

Великий Вождь Халрик Костолом — **берсерк** со следующими изменениями:

- Халрик хаотично-злой и разговаривает на Ботии (языке Утгардтцев) и Всеобщем.
- У него 99 хитов и он сражается +1 секирой. У него бонус +6 к попаданию этим оружием, и он наносит 10 (1к12+4) рубящего урона при попадании.

Грудд Хауг [Grudd Haug]

Грудд Хауг — это логово Вождя Гух и ее холмовых гигантов, построенное на ответвлении реки Дессарин. Подробная информация об этом месте содержится в главе 5 «Логово Холмовых Гигантов».

Гундарлун [Gundarlun]

Островной комплекс Гундарлун (смотри карту 3.10) — цепочка голых гор, вырастающих из Бесследного Моря. Могучие волны разбиваются об каменистые берега. За склоны гор над водой цепляются каменные крепости, окруженные рыбацкими деревнями, каждой из таких крепостей правит беспощадный ярл, который подчиняется Королю Гундарлуна, Олгрэйву Красному Топору (ХН мужчина Иллусканец человек берсерк с 90 хитами). Король живет в разваливающейся крепости, которая смотрит на Гандбарг, единственный порт острова.

Гундбарг [Gundbarg]

Гундбарг, город Северян, терпит пришельцев только оттого, что его выживание зависит от торговли. Что Северяне не могут купить, то они забирают силой. Посетители обычно останавливаются в Постоялом Дворе Драконья Черепаха, покрытом соляными разводами здании рядом с доками. Высокие скалы стеной окружают гавань Гундбарга, в которой стоит Королевский Флот, состоящий из почти двухсот ладей.

Гнездо Ястреба [Hawk's Nest]

Гнездо Ястреба — укрепленное глядящее на Сильверимунский проход поселение, построенное для защиты прохода от орд орков и других угроз, защищающее тем самым восточный фланг Сильверимуна. Стоящее на скалистом утесе и окруженное высокими зубчатыми стенами Гнездо Ястреба находится под защитой Ордена Перчатки. Высокие каменные стены окружают крепость и густонаселенную деревеньку, в которой есть три храма (посвященные Хельму, Торму и Тиру), кузница, кожевенная мастерская, лавка с припасами для караванщиков, знаменитая драками таверна (Шипованная Рукавица) и две уютных, но просторных гостиницы (Насест Ястреба и Постоялый Двор Серебряный Меч).

Лорд Гнезда Ястреба — Артус Кавилос (ЗД мужчина Дамаранец человек **рыцарь** Тира), член Ордена Перчатки. Его жена, Леди Фенрис Агатонн (ЗД женщина Дамаранка человек **маг**) — правнучатая племянница Лорда Таерна Хорнблейда из Серебристой Луны. У Артуна и Фенрис две энергичных дочери, Лавенсия и Эрил, одна учится на волшебницу, а вторая хочет стать рыцарем Тира, как ее отец.

Лорд Кавилос разводит **гиппогрифов** которых рыцари Гнезда Ястреба дрессируют как ездовых животных, чтобы патрулировать торговые дороги между Сильверимуном и Сандабаром. Если персонажам требуется быстрый метод перемещения, то они могут подать Лорду Кавилосу прошение, чтобы тот разрешил отвезти их в место назначения на гиппогрифах. Если персонажам удастся впечатлить его срочностью и важностью своей миссии, то Лорд Кавилос прикажет отвезти персонажей, после чего рыцари на гиппогрифах вернутся в Гнездо Ястреба. Гиппогриф, несущий рыцаря и еще одного наездника, должен отдыхать час после каждых трех часов полета и может покрыть расстояние около 54 миль за день пути.

Предлагаемое столкновение

Когда огненные гиганты напали на бронированную телегу, едущую на восток к Сандабару, рыцари на гиппогрифах спустились, спасли выживших и доставили их в Гнездо Ястреба. Персонажи узнают о нападении, когда рыцари возвращаются с выжившими. Они так же узнают, что бронированная телега везла зарплату рабочим, восстанавливающим защитные сооружения Сандабара, которые были уничтожены во время войны Серебряных Пределов. Персонажи могут проявить отвагу и вызваться вернуть украденные ценности, которые хранились в двух закрытых железных сейфах. Путешествуя на восток по торговому пути, персонажи могут найти остатки бронированной телеги. Оттуда они могут пойти по следам гигантов на север в горы. Несколько часов спустя они наткнутся на двух **огненных гигантов** и двух **адских гончих**. У каждого гиганта есть мешок с одним из сейфов. Гиганты сломали замки и теперь они не заперты.

Если персонажи вернут сейфы в Гнездо Ястреба или доставят их в Сандабар, то Лорд Кавилос будет очень впечатлен. Если в группе есть паладин или жрец доброго мировоззрения, еще не присоединившийся к Ордену Перчатки, то Лорд Кавилос предлагает этим персонажам вступить в орден. Если в группе уже есть члены ордена, то Лорд Кавилос предлагает каждому из них титул Рыцаря и ездового Гиппогрифа. Он так же приглашает всех членов группы прийти на ужин с его семьей, во время которого Лорд Кавилос будет потчевать гостей преувеличенными историями о победах в битвах, в которых он сражался во время Войны Серебряных Пределов.

Сокровища

В каждом сейфе лежит 500 зм. Каждый мешок гиганта содержит 1к4 обычных предмета, определяемых броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Твердыня Хельма [Helm's Hold]

Расположенная недалеко к югу от Невервинтера Твердыня Хельма — это укрепленный со всех сторон каменными стенами монастырь, охраняемый днём и ночью членами ордена Золоченого Глаза, отколовшейся от ордена Перчатки сектой. Твердыня находится под контролем Золоченого Глаза, и члены этого ордена приняли крайнюю форму учения Хельма о защите. Благородные инквизиторы Золоченого Глаза уверены в том, что зло свирепствует. Они решительно настроены выискать всех, находящихся под «демоническим влиянием», и быстро подвергают гонениям тех, кто не поступает в соответствии с их убеждениями.

В стенах Твердыни Хельма множество жилищ окружают центральный район, называемый Квартал Сердца, где персонажи могут найти просторную таверну Грязный Старый Дварф, несколько тихих гостиниц и шумный рынок. Деревянный эшафот стоит посреди рынка, и в некоторые ночи, когда облака застилают убывающую луну, светящиеся призраки блуждают рядом с ним, занимаясь обычными делами живущих. Иллюзорные продавцы продают эфемер-

ные яблоки, призрачные дети играют на улице, а одни духи вешают других на эшафоте. Некоторые сцены будто бы уже происходили в прошлом, другие события ещё не произошли, во всяком случае пока. Призраки в основном говорят всякий бред, но то, что они говорят, может представлять собой информацию, связанную с будущими или прошлыми событиями.

Над другими зданиями возносится собор Хельма, возвышающееся над городом и вдохновляющее здание из серого камня, видимое на многие мили вокруг. В равной степени являясь крепостью и храмом, при нём имеются приют для сирот, госпиталь, дом для безумных и умалишённых и тренировочные площадки для новопринятых Золоченого Глаза. Святой Смотритель Керриа (ЗД женщина, тетирианка человек, **священник** Хельма), руководящая собором, определенно намерена искоренить порчу, где бы она не нашла ее. Мало кто усомнится в том, что её слова, несущие святую мудрость Хельма, имеют вес. Ей служат дюжины инквизиторов Золоченого Глаза (мужчины и женщины **фанатики культа** [cult fanatic] разных национальностей и мировоззрений), которым помогают **прислужники**, **наёмные убийцы**, **стражники**, **рыцари**, **шпионы** и **ветераны** [acolyte, assassin, guard, knight, spy, veteran]. Злодеев и врагов Золоченого Глаза хватают и приводят в Твердыню Хельма, чтобы вынести им справедливый приговор. Тех, кого подозревают в том, что они находятся под «демоническим влиянием» или тех, кто угрожает Золоченому Глазу вешают, а тела сжигают, чтобы предотвратить поднятие их из мертвых.

Предлагаемое столкновение

За искателями приключений, вошедшими в Твердыню Хельма, внимательно наблюдает Золоченый Глаз. Тем не менее, до тех пор, пока они не чинят неприятности, им не стоит бояться ордена, который гордится тем, что посетители чувствуют себя в безопасности и под защитой. Золоченый Глаз полагается на торговлю, как на основу для финансирования своей деятельности, а влияние авантюристов на экономику поселения обычно хорошее. Кроме того, Глаз известен тем, что нанимает искателей приключений для выполнения грязной работы.

Лидеры Золоченого Глаза получают доклады о гигантах-мародерах в этом регионе. Обученный бороться с демоническими угрозами, орден не очень стремится столкнуться в бою с гигантами. Зара Далкор (ЗД женщина, иллусканка, **рыцарь** Хельма) и её оруженосец (ЗН женщина тетирианка, полуэльф, **стражник**) подходят к персонажам и предлагают им возможность помочь Золоченому Глазу и народу Твердыни Хельма, не предлагая в обмен ничего, кроме благодарности. Если персонажи откажутся помогать, то Зара просит прощения за потраченное время искателей приключений и докладывает об этом своему начальству.

Если персонажи выражают интерес в помощи Золоченому Глазу, то Зара делится следующей информацией:

- Разведчики Твердыни Хельма заметили морозных гигантов, блуждающих в землях к югу.
- Морозные гиганты напали и разграбили несколько усадеб и караванов вдоль Главного Тракта.
- Золоченый Глаз хочет, чтобы персонажи нашли откуда приходят гиганты.

Персонажи, принявшие задание и прошедшие на юг около 10 миль, замечают **морозного гиганта**, идущего в сторону побережья. Он недавно напал на караван, путешествующий на север по Основному Тракту, и у него осталось всего 88 хитов. Он несет с собой мешок с награбленной едой и 1к4 обычными вещами (сделайте бросок по Таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении). Гигант сражается до последнего если на него напасть. Если персонажи следуют за гигантом держа дистанцию, то он приводит их пролом в милю длиной в утесах высотой 100 футов. Огромная ладья стоит на якоре в полумиле от берега (смотри врезку «Свардборг: Общие Свойства» в главе 7 «Айсберг Морозных Гигантов») с двумя гигантскими шлюпками, привязанными к ней. Три морозных гиганта находятся на борту. Когда гигант с мешком еды появляется на вершине утесов, один из гигантов на корабле забирается в шлюпку и гребет к берегу, пока первый гигант спускается по утесу навстречу. Большая часть команды все еще грабит большую землю, так что корабль нескоро отправится в плавание.

Шестнадцать морозных гигантов ещё не вернулись на корабли после своих набегов на удаленные от моря земли. Если персонажи спрячутся на корабле или будут наблюдать за ним, бросьте к20 в конце каждого прошедшего часа. При результате броска 17 или выше, 1к4 **морозных гиганта** вернутся и подадут сигнал кораблю отправить лодку к ним на берег. Если лодка не придет, они поплывут к кораблю выяснить, что случилось.

Сокровища

Персонажи, взобравшиеся на борт корабля и победившие гигантов, обнаружат там большое количество украденного продовольствия, а также дюжину бочек дрянного дешёвого эля, двенадцать бочонков дорогого бренди (стоимостью 300 зм каждый), 10000 зм разными монетами и 2к4 украденных предметов искусства стоимостью 750 зм каждый (для определения типа предмета используйте подходящую таблицу из главы 7 *Руководства Мастера*, стр. 135).

Каждый вернувшийся гигант несет мешок с украденными припасами и одним обычным предметом, определяемым броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении. Так же есть 25 процентный шанс, что в мешке есть 1к10х100 зм разными монетами.

Высокий лес [High Forest]

Хоть он уже не настолько обширен, как в древние времена, но Высокий лес до сих пор огромен и загадочен. Он больше, чем территории многих королевств и охватывает горы. Высокий лес — это дом для треантов [treants] огромных размеров, оленей с размахом рогов в ширину фургона, бурых медведей размером с большой сарай, совомедов [owlbear], волков, единорогов и многих других существ, включая местных свирепых лесных эльфов и варваров Утгардтцев из племени Древа Духов. В лесу находится множество скрытых поселений, населённых призраками руин, фейских перекрёстков и древней защитной магии.

На окраинных полосах леса дровосеки занимаются своим делом, а беглые преступники могут найти себе убежище. Но как всем известно, тех, кто заходил слишком глубоко в Высокий лес, больше не видели.

Высокая Пустошь [High Moor]

Высокая Пустошь, строго говоря, не является частью Севера. Когда-то давно здесь произошел страшный катаклизм, уничтоживший целое эльфийское королевство, но теперь этому событию осталось мало свидетельств, кроме населенных призраками руин, гробниц и подземелий, сокрытых густыми туманами. В поисках этих древних руин сгинуло множество искателей приключений, потому что в Высокой Пустоши живет немало чудовищ.

Главный Тракт [High Road]

Этот популярный тракт идет вдоль побережья от Лускана до Глубоководья, проходя через Невервинтер. За годы, участок Главного Тракта от Невервинтера до Глубоководья пришел в упадок без ремонта из-за частых нападений монстров. Лорд Дагульт Неверэмбер, будучи сразу Лордом Защитником Невервинтера и Открытым Лордом Глубоководья, нанял искателей приключений, чтобы они обезопасили старую дорогу и потратил значительное количество средств на ее починку. Теперь многие считают Главный Тракт безопаснее, чем путь морем.

Ханделстоун [Hundelstone]

На самых высоких подъемах Десяти Путей только небольшое количество кустарников цепляется за жизнь среди покрытых мхом скал. Путешествующие этим маршрутом в конце концов оказываются в Ханделстоуне, уцепившимся за склон горы, как и окружающая флора. Дома в городе приземистые, большинство комнат в них выкопаны под землей, а крыши сделаны под большим уклоном, чтобы сбрасывать снежное одеяло гор зимой. Щитовые дварфы и скальные гномы Ханделстоуна посмеиваются над гостями, советуя им пригнуться, передвигаясь по городу, чтобы их не сдуло ветром.

Для большинства Ханделстоун является последним оплотом цивилизации перед переходом на север в долину Ледяного Ветра или первым добрым убежищем после изнурительного путешествия обратно. Многие дварфы и гномы проводят здесь свои дни роя туннели, добывая руду, выплавляя и куя железо с оловом. (Те искатели приключений, что спустятся в эти туннели, будут удивлены тому, что некоторые их них уходят на мили вниз, а в некоторых случаях ведут в Подземье). Небольшое число жителей-людей — в основном наёмники или потенциальные авантюристы, зарабатывающие на жизнь работой охранников караванов или ловлей чудищ в скалах.

Одним из известных жителей Ханделстоуна является изобретатель Твип Айронботтом (ХД мужчина, скальной гном, **обыватель** [commoner]). Шпион Арфистов, Твип следит за незнакомцами, проходящими через городок, и использует камень послания [sending stone], чтобы оставаться на связи с Белдорой, шпионом Арфистов в долине Ледяного Ветра (см. раздел «Задание Белдоры» в главе 2 для более подробной информации о Твипе).

Ледяной пик [Ice Peak]

Замерзший остров, что лежит на южной стороне Моря Движущегося Льда, получил своё имя от горы с белой снежной шапкой, которая высится на северной части острова. Большая часть аборигенов ютится в нескольких поселениях в бухтах южного побережья. Пещеры в пике северных гор служат логовом древнего белого вирма Арвеиатурасы, она известна морякам, как Ледяные Когти за её привычку налетать на незадачливые корабли и рвать их на части своими когтями.

Ладьи толпятся в доках Орилссбарга, самого большого поселения на острове. Улицы Орилссбарга вымощены бревнами, сложенными рядами, как это принято в поселениях Ледяного Пика. Здания здесь низкие и сделаны из дерева, а покатые крыши покрыты дерном. Сердце Орилссбарга это Зеленый Зал, просторная таверна с длинным очагом, на котором можно жарить шесть козлов одновременно. Очаг отгоняет холод и может накормить голодные толпы моряков, которые заходят сюда после разгрузки своих кораблей в доках. Местные жители тоже приходят сюда в поисках последних новостей с большой земли, хотя пока они достигают Ледяного Пика, они успевают устареть и сильно измениться, став похожими на анекдот. Но изолированные жители Орилссбарга все равно им верят.

Небольшие прибрежные поселения острова включают в себя деревни рыбаков и трапперов, Твердыня Бьорн и Ледяной Волк. Аборигены Ледяного Пика выживают рыболовством и охотой на козлов, тюленей и китов. Остров славится большой популяцией йети. Они питаются горными козлами, избегая Северян, если не истекают запасы еды.

Ледяные Горы и Ледяные Шпили [Ice Mountains and Ice Spires]

Ледяные Горы и Ледяные Шпили многие считают восточной оконечностью Хребта Мира, а не самостоятельными горными цепями. Разница чисто академическая, потому что во всех трех местах есть высокие вершины, постоянно лежащие снежные шапки, начинающиеся практически у земли, и толпы монстров. Многие из этих мест — владения белых драконов.

Земли Ледяного Щита [Iceshield Lands]

Там, где край Долины Дессарин встречается с западным краем Высокого Леса, находятся покрытые травой холмы, которые орки племени Ледяного Щита недавно провозгласили своими. Они живут в наспех сделанных из лесной древесины домиках. Эльфы и кентавры постоянно приходят из Высокого Леса, нападают и поджигают эти домики, но орки упорно отстраивают их, заново срубая деревья.

Долина Ледяного Ветра [Icewind Dale]

В долине Ледяного ветра в изобилии есть снега, льды и низкая температура. Солнце никогда высоко не поднимается над горизонтом, даже в самый разгар лета, да и само лето здесь мимолетно. Зимы здесь длинные и суровые.

Долина Ледяного ветра окружена опасными местами. Ледяные скалы Ледника Регхед вздымаются на востоке будто тюремные стены. Высокие заснеженные пики Хребта Мира маячат к югу. К северу и западу Море Движущегося Льда гоняет туда-сюда айсберги и торосы с нескончаемым грохотом, как будто сама зима скрежещет зубами, готовясь пойти на свой следующий морозный штурм. А между этими грозными препятствиями лежит продуваемая ветрами тундра, испещрённая поселениями и встречающимися там и сям небольшими лесами или рощицами.

Одинокая гора, называемая Пирамидой Кельвина, высится в самом сердце долины Ледяного Ветра. Летом снег с этой горы тает и стекает в три богатых минералами озера: Маэр Дуалдон, Лак Диннешер и Красные Воды. К середине лета долина Ледяного Ветра стряхивает с себя зимнее оцепенение и пышно расцветает. Травы вырастают до двух или трёх футов в высоту за пару недель. Птицы прилетают на болота, образованные оттаявшей землей, а оленята пополняют поредевшие за зиму стада северных оленей.

Варвары Регхеда следует за стадами северных оленей, мигрирующих по долине Ледяного ветра, дварфы роются в пещерах и туннелях под Пирамидой Кельвина, лишь изредка вылезая для торговли и за едой. Большинство населения долины живет в десяти постоянных поселениях, называемых вместе Десять Городов:

- Окруженный стенами городок Брин Шандер лежит на северном конце Тропы Десяти и является первой точкой остановки для прибывающих купцов, торговцев и крупнейшим поселением из десяти сообществ.
- Охотничьи и рыболовные деревни Бремен, Таргос, Термалин и Лонливуд расположены вдоль берега озера Мэр Дуалдон, из которого вытекает река Шаэнгарн, и в котором водится бесчисленное множество тупоголовой форели.
- Деревни Дыра Дугана и Славный Мёд расположены в нескольких милях друг от друга на северном берегу озера Красные Воды, которое, не смотря на своё название, сверкает изумрудно-зелёным днём и серебром вечером.
- Город Истхэвен и лежащие у подножия Пирамиды Кельвина деревни Каэр-Диневал и Каэр-Кониг стоят на берегу Лак Диннешера, замерзающего зимой озера.

Население Десяти Городов состоит в основном из людей и дварфов в соотношение двадцать к одному, соответственно. Во время большой опасности лидеры всех поселений, известные как городские спикеры, встречаются в Брин Шандере для обсуждения решений их проблем. Если одно из небольших поселений подвергается столь большой угрозе, которую не может преодолеть, то его жители готовы идти в Брин Шандер, находить убежище за его стенами.

Случайные столкновения

В этом регионе используйте вместо представленной раньше в этой главе таблицы «Случайные столкновения в дикой местности» другую таблицу — «Случайные столкновения в долине Ледяного Ветра»

Случайные столкновения в долине Ледяного Ветра

к20	Столкновение
1	1 **древний белый дракон** [ancient white dragon]
2-5	1к4+2 **скальных кошки** [crag cats] (см. приложение С)
6-8	1к3 **морозных гиганта** [frost giants]
9-12	Варвары Регхеда
13-15	3к8 северных оленей
16-17	жители Десяти Городов
18-19	1к6 **йети** [yeti]
20	1 **молодой рефораз** [young remorhaz]

Древний белый дракон. Арвеиатурас, больше известная Северному народу как Ледяные Когти, провозгласила долину Ледяного Ветра частью своих владений. Персонажи замечают её в небе над головой. Она редко снисходит до вмешательства в дела обитателей поверхности, тем не менее, если кто-то из персонажей не станет укрываться, она пикирует вниз для более близкого знакомства с ними (и их с ней).

Дракон — весьма безумна, она носит на себе седло, к которому привязано мертвое, иссохшее тело волшебника, которого она когда-то считала большим другом. Арвеиатурас изредка окликает труп на Драконьем, будто этот волшебник всё ещё жив. Дракон не голодна и не рвётся в бой. Но если один или несколько персонажей откажутся преклониться перед ней, Арвеиатурас может в полете использовать своё дыхательное оружие на них или попробует урвать одного персонажа когтями, схватывая его вместо нанесения урона для того, чтобы сбросить этого бедолагу с опасной высоты несколько раундов позже.

Скальные кошки. Скальные кошки прячутся в снегу и попытаются застать врасплох группу.

Морозные гиганты. Если происходит столкновение с одиноким гигантом, то у него есть спутник, **полярный волк** [winter wolf]. Зимние гиганты занимаются поиском пищи. При них нет стоящих упоминания сокровищ, каждый лишь носит при себе мешок, содержащий 1к4 обычных предмета, определяемых броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Варвара Регхеда. Персонажи наталкиваются на **берсерка** [berserker] Регхеда, ведущего отряд из 2к4+2 **воителей племени** [tribal wariors], или их лагерь. Определите их племя случайно, броском к4: 1, Медведя; 2, Лося; 3, Тигра; 4, Волка. Если варвара принадлежат племени Лося или Медведя, они дают приключенцам пройти и нападут лишь, если им угрожать (любой приближающийся к ним с вытащенным оружием представляет для них угрозу). Варвары из племен Тигра и Волка нападают сразу, увидев группу. Варвары Тигра хотят рационы персонажей, а голодные варвары Волка хотят убить персонажей, содрать с них кожу и съесть.

Северный олень. Используйте характеристики **лося** [elk] для представления северного оленя. Северные олени не несут угрозы.

Жители Десяти Городов. У персонажей есть шанс повстречать 1к4+1 **разведчиков** [scouts] (трапперы) из одного из небольших поселений Десяти Городов. С вероятностью 50% они возвращаются домой и у них при себе 2к6 шкурок животных стоимостью 5 зм каждая. Они знаю эту дикую местностью и могут указать или проводить персонажей до ближайшего поселения. Если персонажи спросят, не видели ли они гигантов, существует шанс 25%, что разведчики натыкались на следы морозных гигантов около 12 часов назад, и в этом случае они могут отправить группу к следам.

Йети. Если персонажи сталкиваются лишь с одним, то это **отвратительный йети** [abominable yeti]. Йети используют для скрытия своего приближения воющий ветер и метель, дающие им преимущество в проверках Ловкости (Скрытность).

Молодой рефораз. Потрескивание льда и слабое дрожание предвещают появление этого голодного монстра. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятием) 11 или выше не будут захвачены врасплох, когда молодой рефораз вырвется из снега и льда поблизости.

Железная дорога [Iron Road]

Построенный однажды дварфами Бесилмера путь — Железная Дорога, остается одним из нескольких найденных реликтов этого забытого королевства. Большая часть камней дороги украдена или погребена под травой, сорнякам и землей. На сегодняшний день Железная Дорога — это просто путь для повозок с небольшими участками проступающих из земли плотно подогнанных друг к другу камней там и сям. Маршрут начинается в нескольких милях к востоку от Вомфорда и огибает северный край Покинутых холмов, уходя на юго-восток через Улувин, пересекая Долину Делимбийр, и заканчиваясь в городе Секомбер.

Дварфы Секомбера утверждают, что их предки перевозили по Железной Дороге железную руду из Покинутых холмов в кузницы в различных поселениях — отсюда и название дороги.

Железная тропа [Iron Trail]

Сухопутный маршрут, называемый Железной Тропой, соединяет Айронмастер с Тропой Десяти. Но она практически исчезает зимой, погребенная под снегом. Железная Тропа петляет по тундре среди взрытых ветром холмов, дающих драгоценное небольшое укрытие. Персонажи, путешествующие по Железной Тропе зимой, подвержены экстремально низким температурам (см. раздел «Выживание в дикой местности» в главе 5 *Руководства Мастера*, стр. 109).

Айронмастер [Ironmaster]

Дварфиский город Айронмастер взгромоздился на западном крае долины Ледяного ветра, где река Шаэнгарн впадает в море Движущегося Льда. Поселение расположилось в большой расселине, с которой Шаэнгарн устремляется в море. Каменные башни города вздымаются словно шипы с поверхности долины, а комнаты и проходы Айронмастера испещряют никогда не тающий лёд и камень стен долины. Туннели шахт простираются от стен долины далеко вглубь под тундру, обеспечивая дварфов по всей видимости неограниченным запасом железа.

Населен Айронмастер исключительно дварфами. Представителям других рас запрещено вступать в Долину Айронмастера. Огромные каменные менгиры с гербом города — красной наковальней на сером бриллианте, стоящем на углу — расположены по периметру долины, предупреждая путешественников, которые заплутали.

Айронслаг [Ironslag]

Тысячу лет назад гиганты Остории использовали эту великую кузню для создания оружия и доспехов. После падения империи гигантов, Айронслаг был заброшен. Вождь огненных гигантов Герцог Залто недавно захватил Айронслаг и собирается возродить его адамантиновую кузню. Подробности смотри в главе 8 «Горнило Огненных Гигантов».

Логово Йимрит [Iymrith 's Lair]

Голубая драконихa Йимрит провозгласила Нетерильские развалины своим логовом. Руины, наполовину погруженные в пустыню, расположены к северу от Аскора. См. главу 12 «Рок Пустыни» за более подробной информацией об этом месте.

Джалантар [Jalanthar]

Деревня Джалантар — это остановка барж, ходящих вверх и вниз по реке Ровин. Ее крепкие жители называют себя Джалантарцы и живут в каменных домах с скрепленными грязью бревенчатыми крышами, которые покрыты дёрном для защиты от возгорания. Дома наполовину закопаны землей и легко могут быть издалека спутаны с бугорками травы. Холмы к северу от Джалантара пронизаны пещерами, в которых местные жители укрываются если деревня подвергается атаке. Пещеры хорошо оборудованы и заставлены долгохранящимися припасами.

Джалантар может похвастаться только одним удобством для путешественников. Постоялый двор Кукарекающий Куролиск — это некачественно построенное овальное укрепление с низкими стенами в центре деревни. Центральный двор в нем находится под навесной крышей, сделанной из старых щитов и ржавых расплющенных кусков брони, поддерживаемой столбами и перекрещенными кольями, и образующей стойло. Владелец, Майлз Хелдруин (ЗД мужчина дамаранец человек **обыватель**) — дружелюбный и разговорчивый молодой человек, который рад угодить тем, кому есть, что потратить.

Законы деревни полностью определяются Советом Старейшин. Нынешний глава совета — отошедший от дел следопыт и активный член Изумрудного Анклава по имени Квинн Нардрош (НД мужчина дамаранец человек **разведчик**). Много лет назад Утгардтский варвар из племени Красного Тигра откусил кусок левого уха Квинна, но он больше предпочитает ту часть этой истории, где он раскроил этому варвару черепушку булыжником.

Йулкоун [Julkoun]

Деревня в виде мотт-энд-бэйли под названием Йулкоун стоит на западном конце Дороги Делимбийр на северном берегу реки Делимбийр (которую местные называют «Сияющая река»). Деревню окружает ров, а за ним есть еще и частокол. Несколько сгоревших коттеджей стоят снаружи, их почерневшие останки напоминают о разбойниках и других опасностях, таящихся в близлежащей глуши. Посетителям рады в местной таверне Гордость Шута, где подают крепкий дварфийский эль.

Перевал Яндара [Jundar's Pass]

Эта дорога идет через Холмы Дессарин между Белиардом и Зовущими Рогами, пересекая Реку Дессарин в месте, известном как Брод Мертвой Лошади.

Келдел [Kheldell]

Келдел это укрепленная деревня лесорубов на северном краю Западного Леса, в тени Гор Меча. Жители здесь подчиняются загадочному Кругу Заката, группе друидов, которые живут уединенных жилищах в окружающих горах и лесах. Народ в Келделе заготавливает лес, сажает, выращивает и собирает урожай там и тогда, когда им велят.

Путь Келдел [Kheldell Path]

Запряженные волами телеги с древесиной из Келдела пользуются изрядно изношенным Путем Келдел, чтобы добраться до Красной Лиственницы, а оттуда до поселений к северу и югу от Долгого Пути.

Долина Клаутен [Klauthen Vale]

Клаутская долина — это узкая, петляющая долина в горах к западу от Мирабара. Благодаря древней и мощной магии в ней целый год стоит тёплая погода, это настоящий оазис в очень и очень холодном севере. По этому простору бродят сотни овец, коз и другого скота, утащенного из других регионов Севера ужасным повелителем долины, красным драконом Клаутом. Там и сям попадаются разможженные или обугленные кости могучих приключенцев или целых орочьих орд, посмевших войти в долину.

«Старый Ворчун», как еще называют Клаута, любит лежать на одном из высоких уступов стен, окружающих долину, и обозревать свои владения, иногда спускаясь, чтобы поймать животное или незваного гостя. В окружающие долину стенах достаточно пещер, и одна из них подошла по размеру для его логова. Свои легендарные сокровища он держит в туннелях под одной из пещер, в которую можно войти, подняв или отодвинув в сторону массивную каменную плиту — задача, невыполнимая для тех, кто не так огромен и силен, как древний дракон.

Клаут — один из самых больших и ужасающих красных драконов, которых когда-либо знавал Фаэрун. Огромный, но грациозный, он обладает гибкостью кошки. Его тело покрыто застарелыми страшными на вид шрамами, где чешуя была отодрана и так и не выросла снова. Он яростно атакует других драконов, пытаясь убить любого другого змея, сравнимого с ним по силе, и его боевой стиль известен внезапными наскоками и такими же внезапными отступлениями.

Клаут проводит значительную часть свободного ото сна времени исследуя Фаэрун с помощью ясновидческих заклинаний, и он, вероятно, знает о действиях и местонахождении наземных жителей Севера и Побережья Меча больше, чем любое другое ныне живущее существо. Старый Ворчун иногда испытывает странные порывы благодетельности, заставляющие его совершать добрые поступки в отношении существ, которые, как он считает, не могут ему навредить. Один из таких порывов приводит к тому, что он дает приключенцам дар, чтобы ускорить их путешествие по Северу (смотри «Воздушный Корабль Культа» в главе 4 «Избранный Путь»).

Предлагаемое столкновение

Клаут наблюдает за нарушителями его владений издалека. Если персонажи навредят его животным или будут чрезвычайно любопытны, то его одолевает внезапная ярость, и он совершает серию атак с отходом. Струи огня и молнии вырываются вперед, когда он налетает. Это использование зарядов тех волшебных палочек, что он научился использовать. Вся Клаутская долина считается его логовом, и Клаут может использовать свои действия логова в любом её месте.

Клаут — это **древний красный дракон** со следующими дополнительными чертами, увеличивающими его опасность до 25 (75000 опыта)

Владение двумя волшебными палочками. Если Клаут носит две волшебные палочки, он может использовать действие для того, что использовать по одному заряду у каждой палочки, эффекты каждой срабатывают одновременно.

Особое снаряжение. Клаут носит с собой волшебную палочку огненных шаров и волшебную палочку молний, на него надето кольцо сопротивления холоду.

Врождённое колдовство. Способность Клаута к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 22). Он может использовать следующие врожденные заклинания, не использую материальные компоненты:

Каждое 1/день: *изгнание [banishment], эфирность [etherealness], поиск пути [find the path], поиск предмета [locate object], радужные брызги [prismatic spray], внушение [suggestion]*

Колдовство. Клаут является заклинателем 14-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к атакам заклинаниями). Клаут обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *волшебная рука [mage hand], починка [mending], малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation]*
1-ый уровень (4 ячейки): *понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], поспешное отступление [expeditious retreat], опознание [identify]*
2-ой уровень (3 ячейки): *тьма [darkness], обнаружение мыслей [detect thoughts], мельфова кислотная стрела [Melfs acid arrow]*
3-ий уровень (3 ячейки): *подсматривание [clairvoyance], ускорение [haste], необнаружимость [nondetection]*
4-ый уровень (3 ячейки): *великая невидимость [greater invisibility], град [ice storm], каменная кожа [stoneskin]*
5-ый уровень (2 ячейки): *длань Бигби [Bigby's hand], облако смерти [cloudkill], наблюдение [scrying]*
6-ой уровень (1 ячейка): *распад [disintegrate], множественное внушение [mass suggestion]*
7-ой уровень (1 ячейка): *таинственный мираж [mirage arcane]*

Архипелаг Коринн [Korinn Archipelago]

Этот архипелаг состоит из сотен скалистых островов к северу от более крупных островов Муншае. В водах вокруг островов рыщут драконьи черепахи и мореходные варвары, а на островах живут грифоны, гарпии, виверны, драконы, гоблиноиды, а также на них расположены древние руины, населенные, злыми волшебниками, горгульями и другими страшными существами.

Криптгарденский лес [Kryptgarden Forest]

Небольшой лесной регион недалеко от Вестбриджа прячет многие старые дварфские руины и обширный подземный город, известный как Сауткрипт. Веками Криптгарденский лес был домой и охотничьими угодьями для древней зеленой драконицы Клаугийльяматар, известной многим как Старая Костегрызка. Она получила такую кличку за свою привычку грызть своих давно убитых врагов, и часто видели, как из её рта свисают изглоданные тела. Другие драконы редко останавливаются в Криптгарденском лесу надолго, так как их оттуда выгоняет Клаугийльяматар.

Предлагаемое столкновение

Клаугийльяматар редко вмешивается в дела маленьких народов. Но, ее коллекция *хрустальных шаров*, позволяет ей быть в курсе событий, происходящих в мире. Она осведомлена, что гиганты снова стали неприятной помехой и авантюристы работают в этом направлении. Пока персонажи идут по ее лесу, лесные шпионы Старой Костегрызки (птицы, грызуны и другие лесные твари) предупреждают ее об их присутствии. По своей прихоти она решает покинуть логово и встретиться с ними. Персонажи слышат, как что-то огромное приближается к ним сквозь темные леса и густые кустарники, и могут быть испуганы, когда голова огромного зеленого дракона появляется с изжеванным телом варвара Утгардтца, свисающим из ее рта.

Если персонажи нападают на Клаугийльяматар, то она дышит на них ядовитым газом, взмывает в воздух и возвращается в тайное убежище. Если же герои сдерживают себя, то она велит им (на Всеобщем) отправиться на север долины Кедран и отыскать храм гигантов под названием Око Всеотца. «Там,» – говорит она, – «вы узнаете, что нужно сделать, чтобы покончить с угрозой гигантов.» Она так же говорит им, что есть морозный гигант, носящий шлем из черепа белого дракона, который может им помочь (см. раздел «Харшнаг» далее в этой главе). Передав эту информацию Старая Грызкость взмывает в небо и возвращается в логово, чтобы доесть свою пищу.

Клаугийльяматар — это **древний зелёный дракон** со следующими дополнительными чертами, увеличивающими его опасность до 23 (50000 опыта).

Врождённое колдовство. Способность Клаугийльяматар к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 19). Она может использовать следующие врожденные заклинания, не использую материальные компоненты:

Каждое 1/день: *невидимость [invisibility], знание легенд [legend lore], защита от энергии [protection from energy], истинное зрение [true seeing]*

Использование заклинаний. Клаугийльяматар является заклинателем 8-го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 18, +10 к атакам заклинаниями). Клаугийльяматар обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов [druidcraft], починка [mending], сотворение пламени [produce flame]*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], обнаружение магии [detect magic], опутывание [entangle], разговор с животными [speak with animals]*
2 уровень (3 ячейки): *почтовое животное [animal messenger], бесследное передвижение [pass without trace]*
3 уровень (3 ячейки): *рост растений [plant growth], разговор с растениями [speak with plants]*
4 уровень (2 ячейки): *усыхание [blight], поиск существа [locate creature], каменная кожа [stoneskin]*

Лейлон [Leilon]

Лейлон был маленьким городом около Главного тракта, занимавший место между шахтами в горах и трясиной на побережье, с которого жители отправляли баржи с рудой на ожидающие в море корабли. Многие годы город стоял заброшенным, потому что защитная магия на башне волшебника под названием Дом Таливара начала работать странным образом, парализуя всех, кто смотрел на нее. Те немногие путники, кто продолжал путешествовать по Главному Тракту или Топи Мертвецов, вынуждены были делать крюк вокруг Лейлона длиной несколько миль, либо проходить его ночью, чтобы избежать влияния таинственных сил башни. Когда Лорд Неверэмбер решил возобновить сообщение по Главному Тракту, снос башни стал его приоритетной задачей. Теперь проходить через Лейлон безопасно, и город снова заселен, но те, кто там живет, теперь являются подданными Лорда Неверэмбера.

Топь Ящеров [Lizard Marsh]

Вместо того, чтобы просто вытекать в море, Река Делимбийр растворяется в переплетении протоков, петляющих между поросших мхом деревьев, и формирующих обширное болото. Топь Ящеров известна двумя вещами: кровожадными насекомыми и опасными чудовищами. Если персонажи окажутся здесь, используйте таблицу Болотные Монстры из приложения В *Руководства Мастера*, чтобы получить идеи столкновений здесь.

Около северо-восточного края Топи Ящеров стоит Крепость Кромм, приземистая каменная фортификация, окруженная стеной. Баронесса Винна Кромм (ЗЗ женщина иллусканка человек **дворянин**) и ее гарнизон из 18 солдат (мужчины и женщины люди **ветераны** различных народностей) следят за Топью Ящеров и признаками агрессии людоящеров. Винна также хранит зловещую тайну: в ее подземелье заточена Герцогиня Даггерфорда, Леди Морвен (ЗН женщина тетирийка человек **ветеран**). Суккуб по имени Пенческа приняла внешность и заняла место Морвен, и когда она завершит выполнение своего плана, она планирует сделать Винну своей преемницей. Баронесса со всё большим нетерпением ожидает этого дня.

Ллорх [Llorkh]

Город Ллорх на восточном берегу реки Серый Поток был основан дварфийскими и человеческими старателями. Когда жентильцы впервые начали торговлю вдоль Черной Дороги через Анорох, они завоевали Ллорх, используя его как плацдарм на Севере. Жентарим также наложил руки на золотые и серебряные рудники в близлежащих холмах и совершенно исчерпал их, всё это одновременно с отражением атак ополчения Серой долины, пытающейся отвоевать город.

После того, как в рудниках ничего не осталось, жентильцы собрались и покинули город, оставив его в руинах. Позже Ллорх стал крепостью лорда разбойников, пока злодея наконец не устранили. В недавнем прошлом были начаты попытки отстроит Ллорх, которые продолжались, пока не атаковали каменные гиганты из Утеса Мёртвого Камня. Жителей прогнали, а гиганты начали разбирать город по камешку, пытаясь стереть его с лица земли.

Предлагаемое столкновение

Шесть **каменных гигантов** прочесывают руины Ллорха, отделяя камни, надгробия, глиняную черепицу и прочие каменные части от почерневших деревянных конструкций, разбитой мебели, деревянных и железных инструментов и прочего мусора. Камни и глину они бросают в реку, а остальное закапывают под землю. Гиганты будут кидать камни и надгробия в любых представителей «меньших народов», которых увидят. Гиганты рассеяны, так что приключенцы могут сразиться с тремя группами, состоящими каждая из двух гигантов. Также приключенцы могут держать дистанцию и оставить гигантов в покое.

Сокровища

Каждый каменный гигант с собой тащит мешок, в котором 1к6х100зм разными монетами, 1к6 камней стоимостью по 100 зм каждый, и один предмет, определяемый броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во Вступлении.

Одинокая Пустошь [Lonely Moor]

Метко прозванная Одинокая Пустошь — пыльный пустырь, покрытый камнями и реденькой порослью, простирающийся от пустыни Анорох до Забытого Леса и подножья Серых Пиков.

Долгий путь [Long Road]

Долгий Путь, один из самых загруженных торговых маршрутов Севера, начинается у ворот Мирабара и тянется на сотни миль на юг, через Долину Дессарин, встречаясь с Главным Трактом чуть севернее Глубоководья. Множество городков и деревень лежат вдоль этого пути и полагаются на относительную безопасность, которую Долгий Путь обеспечивает караванам и другим путешественникам. К несчастью для этих путешественников, этой дороге еще очень далеко до безопасности по всей ее длине, и атаки разбойников, варваров и монстров очень часты в некоторых областях.

Длинное Седло [Longsaddle]

Эта сонная маленькая пограничная деревенька и член Альянса Лордов расположена прямо на Долгом Пути, с рядами домов и магазинчиков по обеим сторонам дороги. В список примечательных заведений входят сельская таверна и Золотая Подкова и зал празднеств под названием Азартный Голем, где популярны карточные игры и местная игра в камни под названием разбитые щиты. Вдали можно увидеть лошадей и стада крупного рогатого скота на ранчо.

Монстры и разбойники иногда принимают по ошибке Длинное Седло за легкую добычу, не зная о семье могущественных людей волшебников, Харпеллов, живущих неподалеку. Их огромный дом, Особняк Плюща, лежит к западу от Длинного Седла, к дому ведет долгая извилистая тропинка. Семья Харпеллов основала деревню, но участвует в ее управлении, предпочитая жить тихой жизнью в свое особняке. Магическая защита размещена по всему Длинному Седлу и Особняку Плюща, и они предупредят Харпеллов о надвигающейся опасности.

Пока персонажи проходят через Длинное Седло, они видят объявление о розыске, на котором углем нарисован дварф с темными волосами и безумным взглядом, а под рисунком написано на Всеобщем: «Да свершится правосудие! Марчион Мирабара предлагает награду в 5000 зм за поимку разбойника Уорвила Форкбирда, известного от Лускана до Мирабара как Долгоносик. В последний раз его видели около Шахт Мирабара, Долгоносик разыскивается за грабежи и убийства. Он вооружен и очень опасен. Доставьте его к Секире Мирабара, чтобы получить вознаграждение.» Персонажи, которые расспрашивают жителей Длинного Седла, зацепок не получают, но они смогут найти разбойника в Крепости Ксантарла к северу, если пойдут туда (смотри раздел «Крепость Ксантарла»).

Затерянные пики [Lost Peaks]

Эти лесистые горы возвышаются в северо-западной части Высокого Леса. Вокруг этих пиков живет много фей, а также большое племя кентавров, которые внимательно следят за человеческими охотниками и дровосеками, приходящими из Крепости Олостина.

Шумноводье [Loudwater]

Шумноводье — последний бастион цивилизации в долине Делимбийр к востоку от Секомбера, так как Зелброс, Орлбар и Ллорх лежат в руинах. Если город чем-то и обеспокоен, по его виду этого не скажешь. Шумноводье это гостеприимный отдых для уставших караванов и речных лодочников, не говоря об искателях приключений. Оно лежит по обеим берегам реки Делимбийр, а половинки соединены каменным арочным мостом, возведенным дварфами в честь эльфов. Древняя магическая защита, наложенная на мост, чтобы сохранить его, дали неожиданный побочный эффект: речная форель, которая пытается проплыть под мостом, вместе этого перелетает через него, поэтому местные называют его Мост Летающих Рыб. Людей, переходящих мост, иногда бьет рыбой, но не наносит повреждений. Если рыба ударила вас и упала на мост, то есть местная традиция (приносящая удачу) выкидывать рыбу обратно в реку.

Шумноводье — это город людей, но когда-то был домом для эльфов. Его величавые строения из дерева и камня опутаны лозами и цветущими растениями. Улицы плутают и извиваются. Огромные старые деревья растут по берегам реки, а сады и беседки видны повсюду. Много лет назад город сменил земляной вал на стену, но на ней уже растут цветы вдоль фундамента и снаружи и внутри поселения. Река здесь необычайно широка и места хватает на небольшую гавань.

Зал Верховного Лорда — это особняк на северном берегу реки. Сейчас этот пост занимает Телбор Зазрек (Н мужчина Дамаранец человек **маг**), отставной искатель приключений и хорошо-оплачиваемая марионетка Жентарима, который наслаждается данной ему властью. Благодаря Зазреку, Черная Сеть держит город мертвой хваткой. Все товары, поставляемые не Жентаримом, облагаются большими налогами, а стоимость жизни в Шумноводье так высока, что все заведения вынуждены сильно завышать цены. Кроме внутренних проблем у Шумноводья появились еще и каменные гиганты Серых Вершин (смотри главу 6 «Каньон Каменных Гигантов»), которые разнесли Ллорх, Орлбар и селения Серых Долин.

Беженцы стекаются в Шумноводье, и тех, кто не может позволить себе остановиться в местных тавернах, как скот загоняют в склады у гавани. А кроме того, каменные гиганты наблюдают за городом издалека, без сомнения пытаясь оценить его защитные способности. Шумноводье кажется легкой добычей, так как Черная Сеть держит свои силы в тени, а городская стража очень немногочисленна.

Тайнолесье [Lurkwood]

Южный край Тайнолесья достаточно безопасен и привлекает лесорубов, трапперов и охотников из Мирабара, Крепости Ксантарла и Длинного Седла, но на самом деле им не спрятаться от племен Утгардтцев, охотящихся здесь (особенно варваров Черного Ворона и Громового Зверя). Гоблиноиды, волки и лютые волки также рыщут в этих лесах.

Лускан [Luskan]

Мысли о Городе Парусов часто вызывают в воображении романтические картины величественного портового мегаполиса, роскошных купеческих галеонов с белыми парусами, и смелых флибустьеров, которые встречают своих врагов игривым подмигиванием и вежливым приподнятием шляпы.

В реальности Лускан не имеет с этим ничего общего. Грунтовые улицы грязного города, на которых стоят приземистые здания и обветшалые доки, где швартуются старые скрипучие ладьи и алчные пираты, слабо выдающие себя за морских торговцев. Над туманом и вонью возвышается Главная Башня Волшебства [Hosttower of the Arcane], дом сборища скупых и жадных до власти волшебников под названием Волшебное Братство. Их зловещая башня вверху ветвится на тонкие шпили. Издалека ее можно принять за гигантское безлистое дерево. Тем, кому не посчастливится лицезреть ее вблизи, башня кажется когтистой рукой, высунувшейся из-под земли, каждый палец которой усеян окнами.

Пятеро Главных Капитанов правят городом. Каждый из них — прославленный пират, контролирующий флот ладей. Пять флотов служат разным целям: защищают Лускан от мореходных варваров и других врагов, ведут законную торговлю по всему Побережью Меча и грабят островные королевства на западе (и иногда поселения на Побережье Меча). Главные Капитаны не имеют влияния на Волшебное Братство, и не похоже на первый взгляд, чтобы волшебники были союзниками Лускана.

Самый сокровенный секрет Лускана в том, что Главные Капитаны находятся под пятой Джарлаксла Бэрна, лидера тайного братства наемников и разбойников дроу под названием Бреган Д'Эрт. Джарлаксл мастер планирования (и мастер маскировки) и хочет привести Лускан в Альянс Лордов, но у Города Парусов такая непривлекательная репутация и ему нечего предложить взамен, так что большинство членов альянса против его принятия. Джарлаксл не бросает попыток, особенно сейчас, ведь альянс потерял двух своих членов: Эверлунд и Сандабар.

Приближаясь к Лускану впервые, персонажи видят облако густого черного дыма, подымающегося из гавани. Дым исходит от огромной ладьи морозных гигантов (смотри врезку «Свардборг: Основные Особенности» в главе 7 «Айсберг Морозных Гигантов»), которая ворвалась в порт и протаранила несколько ладей, потопив их до того, как группа волшебников появилась из Главной Башни Волшебства и подожгла корабль шквалом заклинаний *огненный шар*. После этого волшебники вернулись в свою ужасную башню, а Главные Капитаны ждут пока корабль потухнет, чтобы зайти на борт и обыскать его. (Исходя из размеров корабля ожидание может затянуться.) Несколько обгоревших тел морозных гигантов плавает лицом вниз в холодной воде около горящего остова, а по палубе огромной ладьи разбросаны тела мертвых гигантов.

Карту Лускана и больше информации о нём смотрите в *Путеводителе приключенца по Побережью Меча*.

Вихрь [Maelstrom]

В этой подводной крепости, стоящей среди рифов и покрытых ракушками обломков кораблей в глубине Бесследного Моря, живут дочери Короля Гекатона. Смотри главу 10 «Твердыня штормовых гигантов» для подробной информации об этом месте.

Топь Мертвецов [Mere of Dead Men]

Располагавшееся здесь давным-давно королевство было смыто, когда лич по имени Иниарв вызвал прилив моря на материк. Болото получило название из-за тысяч умерших во время наводнения. Путешествующие по Главному Тракту, идущему по восточной границе болота, должны противиться соблазну быть заманенными в болото блуждающими огоньками. В Топи сгинули бессчетные авантюристы, привлеченные рассказами о полузатонувших руинах замков. В этих когда-то благородных строениях теперь живут ящеролюды, нежить или еще что похуже. Самая большая угроза для охотников за сокровищами — это древние черные драконы близнецы Воарагамантар и Ваерваерендор. Первого из них считают бесспорным властителем болота, а о втором вообще почти никто не знает — и двоих драконов такое положение дел вполне устраивает.

Если персонажи решат исследовать Топь, используйте таблицу Болотные Монстры в приложении В Руководства Мастера, чтобы почерпнуть идеи о столкновениях здесь.

Шахты Мирабара [Mines of Mirabar]

Неровная земля вокруг Мирабара усыпана входами шахт, открытыми каменоломнями и кучами шлака и щебня. В шахтах Мирабара встречаются почти все известные металлы и драгоценные камни. Работающие шахты любой значимости очень сильно охраняются. Все рабочие шахтеры, и люди и дварфы, обыскиваются и до, и после смены, для соблюдения безопасности. Шахтеры примиряются с этими неудобствами, так как, в отличие от многих других мест Севера, Мирабар очень хорошо платит и заботится о рабочих.

Мирабар [Mirabar]

Мирабар — это самый богатый город Севера с большим отрывом, на данный момент. Он стоит на вершине холма на северной стороне реки Мирар, как неприступная крепость, окруженная со всех сторон покатыми внешними стенами, широкими как кварталы в Глубоководье. Защитники могут посылать огненные стрелы со стен, или лить на них воду зимой, чтобы превратить их в ледяные склоны. Здесь нет нехватки в камне и оружии. Даже у доков есть зубчатые стены и фортификации.

Посетители Мирабара часто удивляются тому, что здесь не так много дварфов, так как люди — это большая часть населения города на поверхности. Другая часть города лежит под землей и там доминируют дварфы. Подземный Мирабар — это город залитых светом жилых пещер, невероятно горячих кузниц, литейных цехов, которые работают днями и ночами, и тоннелей, ведущих к шахтам.

Марчион Мирабара, Селин Рамур (ЗН мужчина Дамаранец человек **дворянин**) постоянно встречается с остальными членами Альянса Лордов, чтобы убедиться, что интересы Мирабара не игнорируются. Пока Марчион занимается внешней политикой, настоящая власть в городе принадлежит Совету Сверкающих Камней, группе старейшин дварфов, которая управляет защитой города и решает, где продавать продукцию шахт Мирабара. Защитой города занимается Секира Мирабара, отлично вооруженный гарнизон.

Все члены Секиры Мирабара — щитовые дварфы. Типичный член отряда — **ветеран** со следующими изменениями:

- У члена Секиры Мирабара КД 18 (латы), 67 (9к8+27) хитов и скорость 25 футов.
- Он или она имеют Телосложение 16 (+3) и темновидение 60 футов.
- Он или она говорят на Общем и Дварфском.
- Он или она совершает с преимуществом спасброски от яда и получает сопротивление к урону ядом.
- Он или она владеет боевым топором вместо длинного меча и ручным топором вместо короткого.

Туманный лес [Misty Forest]

Этот вечнозелёный лес получил своё имя из-за тумана, наползающего со стороны Высокой Пустоши и обволакивающего его. Из-за тумана даже в лучшие дни сложно ориентироваться. Лес охраняется лесными эльфами, защищающие его от браконьеров. Гости Туманного леса, оставляющие его обитателей в покое и разводящие маленькие костры из опавших веток, обычно не будут побеспокоены.

Мифриловый Зал [Mithral Hall]

Родовое гнездо клана щитовых дварфов Баттлхаммер — это почти неприступное убежище под Замерзшими Холмами с массивными гранитными дверьми, запечатывающими проход, и войском закаленных в боях защитников, ждущих за ними. Несмотря на свою почти мистическую репутацию, Мифриловый Зал — это больше твердыня, чем город, а тоннели, соединяющие ее с другими крепостями дварфов, спрятаны глубоко в шахтах.

Бренор Баттлхаммер отказался от титула Короля Мифрилового Зала в третий и последний раз, когда отправился возвращать утерянный город дварфов — Гонтлгрим. Его выбранная наследница, Дагнаббет Уэйберд, теперь правит Мифриловым Залом как королева. Смелый лидер и свирепый воин, Королева Дагнаббет твердо поддерживает членство Мифрилового Зала в Альянсе Лордов.

Лунолесье [Moonwood]

См. раздел «Мерцающий Лес».

Курган Моргура [Morgur's Mound]

Курган духов затерянного племени Громового Зверя (см. раздел «Утгардтские Варвары» ранее в этой главе) Курган Моргура стоит в Утёсах и назван в честь брата Утгара. Курган (см. карту 3.7) по форме напоминает грубые очертания длинношеего бескрылого дракона — утгардтское представление о громовом звере. Хребет из драконьих костей выступает из головы, шеи, спины и хвоста кургана. Огромные пирамиды создают вокруг кургана круг радиусом в четверть мили. В них захоронены останки почитаемых воителей племени Громового Зверя.

Племя Громового Зверя не навещало свой курган духов уже многие годы, что сделало его легкой добычей для грабителей. Несколько оставленных предшествующими экспедициями мест раскопок свидетельствуют о популярности кургана среди охотников за сокровищами.

Карта 3.7: Курган Моргура

Сокровища

Суеверные члены племени Громового Зверя похоронили в своем кургане духов много магических вещей, чтобы их мёртвые охраняли эти вещи. Гробокопатели уже растащили почти все эти вещи, так что искателям приключений осталось немногое. Если персонажи решат провести свои собственные археологические раскопки, то при наличии терпения они могут что-нибудь найти. Они могут либо углубить существующую яму, либо выкопать собственную.

Авантюрист, который потратит 8 часов на рытье под Курганом Моргура, может сделать проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20. При каждой успешной проверке сделайте один бросок по таблице Магических Вещей В в главе 7 *Руководства Мастера*, чтобы узнать, что удалось найти. Таких сокровищ может найтись только два. Следующая успешная проверка позволяет найти гигантский зуб (см. «Древняя Реликвия»). Найдя реликвию, группа не найдет больше ничего ценного.

Древняя реликвия

Персонаж находит покрытый золотом зуб огненного гиганта, являющийся древней реликвией гигантов. Зуб немагический и достаточно мал, чтобы поместиться на ладони человека.

Предлагаемое столкновение

В тот момент, когда зуб покидает яму, земля сотрясается и четыре оживших скелета громовых зверей возникают из насыпи, пока их не изгонят или не уничтожат. Они стремятся атаковать того, кто владеет зубом огненного гиганта. У каждого из них характеристики **анкилозавра** со следующими изменениями:

- Скелет громового зверя может делать укус вместо удара хвостом. Укус имеет бонус +7 к попаданию, досягаемость 5 футов и наносит 18 (4к6+4) колющего урона. В отличие от удара хвостом, укус не может сбить врага с ног.
- У него уязвимость к дробящему урону
- Он — нежить и имеет иммунитет к урону ядом, иммунитет к состояниям отравление, истощение.
- У него тёмное зрение на 60 футов.

Щит Морнбрина [Mornbryn's Shield]

Щит Морнбрина, деревня на западном краю Вечных Болот, берет свое название от каменистого горного хребта в виде подковы, который образует естественный вал у западной и южной сторон поселения, защищая его от наводнения во время весеннего разлива реки Сарбрин. На северном краю Щита Морнбрина стоит маленькая каменная крепость с катапультами, стреляющими огнем, направленными в сторону Вечных Болот. Морнбрин был довольно знаменитым следопытом на Севере века назад, и ходит легенда, что его могила заполнена сокровищами и спрятана неподалеку.

Жители привыкли встречать угрозы с Вечных Болот, но не настолько серьезные, как огненные гиганты. Три недели назад четверо огненных гигантов прошли через деревню, взобрались в горы на западе от деревни, пересекли реку и исчезли в Холмах Сарбрин бросив на городок безразличный взгляд. Жителей никто не тронул и урон имуществу был минимален. Селянам стало ясно, что гигантам деревня была не интересна. Она просто оказалась у них на пути.

Предлагаемое столкновение

Услышав о «нападении» огненных гигантов на Щит Морбрина, оперативники Жентарима в Яртаре отправили наемников в деревню, предлагая защиту. Наемники приехали в город на **боевых лошадях**, и ведут себя как рыцари в сверкающих доспехах. Сперва жители деревни их приветствовали, но наемники причиняли проблем больше, чем стоили. Им похоже больше хочется найти затерянную могилу Морбрина, чем охранять деревню. Лидер наемников, Обот Торнстил (НЗ мужчина Дамаранец **ветеран** с 90 хитами), превратил местную таверну — Тролль в Огне, в свою личную штаб-квартиру с шестью наемниками (НЗ мужчины и женщины **ветераны** разных рас и национальностей), стоящими снаружи и шестью внутри. Днем оставшиеся двенадцать наемников время от времени собирают местных и приводят в таверну для допроса, а Обот ведет записи в большой книге в переплете из черной кожи с символом Жентарима отпечатанным на обложке. Обот подозревает, что кто-то в городе знает где спрятана могила, или знает кусочек легенды с подсказкой о ее местонахождении.

Вскоре после прибытия персонажей, наемники предупреждают об этом Обота, который настаивает на разговоре с новоприбывшими. Если Обот считает персонажей нарушителями спокойствия, то он настаивает, чтобы они искали убежища где-то еще. Если они сомневаются в его авторитете, то он обещает им тихое жилье на местном кладбище, если они не поступят так, как он прикажет. Обот любит запугивать, но очень не любит, когда запугивают его. Он не очень уважает искателей приключений, но терпит их присутствие если один или несколько из них являются членами Черной Сети.

Сокровища

У каждого наемника в кошеле по 2к10 зм. Обот также носит электрумное кольцо-печатку (стоимостью 50 зм) с символом Жентарима: черной крылатой змеей.

Незмэй [Nesme]

Несмотря на героические усилия по спасению города, Незмэй пал во время Войны Серебряных Пределов под натиском орочьей орды, которой помогал древний белый дракон по имени Араутатор. Затем он был завоеван дроу, пока и те не были вынуждены покинуть его. Сегодня Незмэй лежит в руинах, и монстры из Вечных Болот срывают попытки восстановить его.

Город стоял на восточном берегу реки Сарбрин, и был окружен круглой стеной, утыканной баллистами и катапультами, и соединенной укрепленным мостом с мощным замком на западном берегу реки. Этот западный бастион включал доки, загон для лошадей и хранилища, а также был местом куда могло отступить городское ополчение в случае прорыва периметра обороны города. Хотя ополчение дало хороший бой оркам, город не устоял под атаками дракона. Замок на западном берегу был частично обрушен, мост уничтожен, а оборонительные сооружения города сметены. Внутри городских стен, прорванных в нескольких местах, теперь лежат развалины, которые когда-то были магазинами, тавернами, гостиницами. Кости, черепа, ржавая броня и поломанное оружие — вот и всё, что осталось от убитых топорами орков или ледяным дыханием дракона защитников.

Предлагаемое столкновение

Восемь **головорезов** Жентарима (ЗЗ мужчины и женщины люди разных национальностей) верхом на **ездовых лошадях** наблюдают за Путем Сарбрин. Они не дают персонажам пройти или проехать на север в сторону Незмэя, угрожая им смертью, если они не повернут назад немедленно. Если персонажи победят или обойдут этих стражников, то они прибудут в Незмэй и обнаружат там представителей Жентарима, ожидающих прибытия огненного гиганта от Герцога Залто (смотри главу 8 «Горнило Огненных Гигантов»). Персонажи могут подслушать этот разговор, спрятавшись за какой-нибудь кучей камней. Они должны пройти проверку Ловкости (Скрытность) Сл 10, чтобы проскользнуть незамеченными.

Силы Жентарима состоят из посредника по имени Фило Нелгорн (ЗЗ мужчина Дамаранец **священник** Бэйна с **летающей змеей**, свернувшейся вокруг левой руки) и двадцати **головорезов** Жентарима (ЗЗ мужчины и женщины люди разных национальностей). **Ездовые лошади** Жентов стоят на привязи в руинах на другой стороне города. **Огненный гигант**, Гандахелла, и ее сопровождение из двадцати **хобгоблинов** приближаются с севера и заходят на место встречи через пролом во внешней стене. Переговоры длятся всего несколько минут.

Фило предлагает помощь Жентарима в том, чтобы не дать Альянсу Лордов и другим фракциям вмешаться в поиски фрагментов Вониндода, при условии, что адамантиновый колосс не будет использоваться для атак на поселения или регионы без согласия Черной Сети. Фило упоминает, что Башня Лунного Света в Эверлунде — это очень лакомая цель, чтобы проиллюстрировать свою точку зрения.

Гандахелла соглашается на условия Фило и говорит, что Герцог Залто собирается отпустить пленника Жента, которого сейчас держат в Айронслаге, в качестве жеста доброй воли; она не знает его имени, только то, что он дварф.

Если персонажи только наблюдают, то встреча заканчивается и Гандахелла и ее силы уходят тем же путем, что и пришли, а Фило отправляет свою летающую змею со свитком начальству в Яртар, сообщая, что встреча прошла успешно, как и ожидалось. Он со своими головорезами устраивает лагерь среди руин и ждет, пока не вернется его летающая змея с новыми инструкциями.

Если персонажи прервут переговоры, то обе злые группы нападут на них. Независимо от исхода боя, Гандахелла приходит в ярость по поводу того, что Жентарим не смог обеспечить безопасность места встречи. Она разрывает переговоры и никакого соглашения достигнуть не удается.

Нетерские горы [Nether Mountains]

Темные, задумчивые пики Нетерских Гор — источник многих легенд об утраченной нетерильской магии, а также более материальных сокровищ, например, гранита. В горах также развелось множество племен орков, а в восточных пиках живут несколько синих драконов, которых прогнала из северной части Анороха Йимрит со своим выводком (смотри раздел «Анорох»).

Невервинтер [Neverwinter]

Когда-то известный как Бриллиант Севера, город Невервинтер был сильно поврежден при извержении близлежащей горы Хотенау (смотри секцию «Невервинтерский Лес») около пятидесяти лет назад. Теперь Город Умелых Рук яростно работает, чтобы восстановить себя. Реконструкция Невервинтера, тем не менее, далека от завершения. Некоторые из его внешних стен всё еще лежат в руинах, а несколько кварталов остаются заброшенными. Но при этом огромный, ведущий в Подземье, провал, появившийся в городе, был магическим образом запечатан (большой ценой), и это достижение дает надежду на светлое будущее для Невервинтера.

Дагульт Неверэмбер — Лорд-Защитник Невервинтера, правящий в отсутствие истинного наследника короны. В настоящее время не известно ни одного законного наследника, и многие думают, что королевская династия пресеклась. Но Лорд Неверэмбер удачу не испытывает. Он тихо откупается или избавляется от всех, кто предъявляет претензии на принадлежность к роду Алагондар.

Неверэмбер ранее был и Почетным Лордом Глубоководья, при этом сохраняя резиденции и офисы в обоих городах. Вследствие нескольких политических скандалов, он был смещен с поста Открытого Лорда и вынужден покинуть Глубоководье. Теперь он круглый год живет в Невервинтере и делает все возможное, чтобы увидеть, как Невервинтер затмит Глубоководье в богатстве и процветании. Неверэмбер, которого льстивые дворяне и главы гильдий Глубоководья вначале обхаживали, но в итоге предали, не желает повторения этой ситуации в Невервинтере. Поэтому он ввел высокие налоги против богатых, препятствует дворянским семействам в получении политического влияния в городе и ввел строгие законы, предотвращающие образование гильдий.

Невервинтер — член Альянса Лордов, и Неверэмбер поддерживает усилия организации по распространению цивилизации по всему Северу и нанимает искателей приключений защищать город и его интересы. При этом его главной заботой остается восстановление Невервинтера и его экономики и надежное удержание рычагов правления.

У Ордена Перчатки сильные позиции в Невервинтере. Большая часть фракции — это священники и рыцари Хельма, Торма и Тира вместе со своими послушниками и оруженосцами.

Карту Невервинтера и более подробную информацию о нем можно найти в *Путеводителе Приключенца по Побережью Меча.*

Невервинтерский лес [Neverwinter Wood]

Лес к востоку от Невервинтера кажется волшебным, по крайней мере в нем витает дух мистической таинственности. В Невервинтерском лесу бессчетное количество руин и довольно много обваливающихся замков. Исток всегда теплой реки Невервинтер, вытекающей из леса, находится под Горой Хотноу, действующим вулканом в северной части леса. Вулкан в последний раз извергался около пятидесяти лет назад. Вытекающая из него лава прожгла широкую просеку в Невервинтерском Лесу, уничтожая всё на своем пути. На месте древних деревьев теперь уже начали пробиваться молодые побеги, но последствия катастрофы все еще очевидны невооруженному глазу.

Ньюфорт [Newfort]

Ньюфорт — это поселение в виде мотт-энд-бэйли на южной стороне от Развилочной Дороги, к востоку от Сандабара, на холмах у подножия Ровинских гор. Несколько дюжин деревянных коттеджей стоит за частоколом, как и уютная таверна Награда Героя, которой управляет дружелюбный и общительный молодой полуэльф по имени Дельф Дерелдар (ЗД мужчина полуэльф **обыватель**). В свободное время Дельф пялится на шахматную доску на баре, он постоянно играет с констеблем деревни Йороком Нармом (Н мужчина полуорк ветеран), который заскакивает сюда вечером после работы немного выпить.

Ньюфорт основан двумя отставными членами Жентарима. Они умерли давным-давно и поселение с течением времени стало скорее не крепостью Черной Сети, а остановкой для всех путешественников, которым нужно безопасное место, чтобы провести ночь. Констебль Нарм и его ополчение из двадцати стражников (Н мужчины и женщины люди различных национальностей) поддерживают порядок.

Найтстоун [Nightstone]

Это посление с крепостью по типу мотт-энд-бэйли находится к югу от Ардипского леса, между Глубоководьем и Даггерфордом. Для более подробной информации о Найтстоуне смотри Главу 1 «Великие Потрясения».

Владение Ноанара [Noanar's Hold]

Эта деревня на краю Высокого Леса выросла вокруг знаменитого охотничьего дома, построенного более двухсот лет назад. Во времена зенита его славы он организовывал охоту на дичь и притягивал богатейших дворян и купцов Севера. Некоторые из намеревавшихся посетить Владение Ноанара никогда не вернулись, породив мрачные слухи о том, что пятеро Лордов Охоты, правивших Владением Ноанара, организовывали убийства для развлечения гостей и даже позволяли гостям охотиться друг на друга. Это привело к порицанию этого места, и у деревни начались непростые времена. Любой персонаж с профессией в навыке История может вспомнить эти мрачные слухи успешной проверкой Интеллекта (История) Сл 15. Успешная проверка также подтверждает, что Лорды Охоты были людьми.

Как оказывается, слухи были правдивы. Лорды Охоты устраивали самые разные ужасные игры для своих богатых клиентов. Около полутора веков назад, чтобы избежать своей неминуемой смерти Лорды Охоты заключили сделку с Оркусом, который превратил их в **умертвий** [wights]. Некроманты на службе лорда демонов помогли Лордам Охоты превратить неподвижные кости их давно умерших коней в пять оживленных **скелетов боевых лошадей**. Каждую ночь на закате Лорды Охоты верхом на своих скакунах-скелетах выезжают патрулировать земли вокруг Владения Ноанара в поисках достойной жертвы для своей охоты. Они всегда возвращаются в свое логово до рассвета на следующее утро. У них нет интереса в насилии над местными деревенскими жителями, которых они считают своими подданными. Деревенским хорошо известны эскапады Лордов Охоты, но Владение Ноанара настолько изолированно, что кроме них мало кто знает, что Лорды Охоты все еще существуют. За прошедшее время горстка деревенских переехала из Владения Ноанара, но большинство слишком боится бежать, веря слухам (ложным), что Лорды Охоты выслеживают и убивают всех, кто пытается уехать. Сегодня жители Владения Ноанара редко уходят далеко от дома. Они не говорят о Лордах Охоты и не предупреждают приключенцев держаться подальше. Боясь гнева Лордов Охоты, они остаются себе на уме и говорят совсем мало или вообще ничего о своих немертвых хозяевах.

Когда-то знаменитый охотничий дом деревни, постоялый двор Белый Олень, стоит среди низких каменных коттеджей и конюшен. Скрипучее здание поддерживается в хорошем состоянии, предлагая уголок роскоши в этой пасторальной местности. Таверной управляется учтивый маленький человечек по имени Авгар Филрой (Н мужчина Чондатанец человек **обыватель**) у которого есть магические невидимые слуги, помогающие в уборке. Он слегка витает в облаках и говорит о Лордах Охоты так, как будто они еще живы, хотя он сам видел доказательства обратного. Он говорит, что Лорды Охоты ушли на покой и их не нужно тревожить, и предупреждает гостей не покидать заведение по ночам, заявляя, что в землях вокруг Владения Ноанара водятся призраки мертвых охотников.

Персонажи, ищущие встречи с Лордами Охоты, должны сперва поговорить с Амратом Малнобаром (НЗ мужчина щитовой дварф **ветеран**), кастеляном крепости Лордов Охоты. Амрат служит Лордам Охоты уже больше двух веков, с тех времен, когда они были еще живы. Теперь это всего лишь серобородый грубиян, который слоняется по темным залам, как плохой запах. В крепости когда-то был небольшой гарнизон, но остался только Амрат.

Крепость стоит между старыми соснами на вершине холма, нависающего над сонной деревней. Это трехэтажное здание с угловыми башнями и зубчатой стеной на крыше. Одна из крыш башен обвалилась, обнажив огромную дыру, через которую могут входить птицы и другие существа. Все окна забиты и тяжелые дубовые двери на первом этаже заперты изнутри на засов. Чтобы открыть дверь, нужно пройти проверку Силы Сл 27. Если персонажи постучатся в двери, то Амарат подойдет через минуту, откроет железный засов на уровне глаз дварфа и потребует сказать, что нужно посетителям. Дварф не откроет дверь, если толь персонажи не доставили новые седла для конюшен его хозяев (смотри раздел «Задание Нарта Тезрина» в главе 2). Амрат разрешит персонажам положить седла в фойе при входе, а потом быстро их выгоняет.

Лорды Охоты обитают в пыльном банкетном зале на первом этаже, сидя сгорбившись на стульях вокруг покрытого пылью обеденного стола. Они проводят дни, вспоминая «старые добрые времена» и нападают на любое существо кроме Амрата, которое хочет их прервать. За креслами лежат кучи костей лошадей. Бонус действием в свой ход Лорд Охоты может приказать ближайшей куче костей восстать и превратиться в скелет боевого коня под его началом.

Сокровища

В задней части банкетного зала Лордов Охоты находится запертый сундук с сокровищами. Амрат носит ключ от него на шее, но персонажи могут вскрыть замок успешной проверкой Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. В сундуке лежит 600зм в сером мешочке из сшитой орочьей шкуры, кожаный кошелек с шестью драгоценными камнями по 50зм каждый и 1к3 магических предметов, определяемых бросками по Таблице Магических Предметов В в главе 7 Руководства Мастера.

Северные пути [Northern Means]

Северные Пути — заснеженная, ветреная колея, соединяющая город Лускан с морозными землями крайнего севера. Она практически исчезает зимой, будучи погребенной под глубоким снегом. Кроме того, в этой местности мало деревьев или холмов, которые могли бы предоставить прибежище.

Северная Пахота [Northfurrow]

Северная Пахота раскинулась от Глубоководья, до укреплённых фермерских хуторов Золотых Полей. Фургоны, гружёные припасами с провиантом под усиленной охраной направляются на юг в город, тогда как пустые подводы возвращаются на север, чтобы взять новую партию провизии. Интенсивность движения возрастает после сбора урожая. Дома и фермы людей и полурослико в выросли по обеим сторонам дороги, и скромный деревенский люд, что живёт здесь, зовётся северопашцы.

Крепость Олостина [Olostin's Hold]

На северной стороне Эвермурского пути между Яртаром и Эверлундом стоит мощная цитадель. Внутри высоких стен Крепости Олостина находятся небольшая деревня с рынком, кузница, магазин с припасами для караванов, постоялый двор Безголовый Тролль и таверна под названием Пылающая Кружка. Постоялый двор получил свое название из-за инцидента с безголовым троллем который забрел в деревню, каким-то образом загорелся и чуть не сжег это заведение дотла. Таверна названа из-за обычной кружки, которая была зачарована во время дуэли магов давным-давно и теперь парит в центре зала, освещая всё вокруг.

Одинокий камень [One Stone]

Курган духов утгардтских варваров племени Небесного Пони находится в дубраве, окруженной высокими елями Лунолесья к западу от реки Красный поток. Курган духов представляет собой двухуровневое плато. На нижнем уровне курган укрывает захороненные останки почитаемых племенем предков. Верхний уровень по форме сделан как небесный пони (пегас), хотя форма этого уровня становится видна только с воздуха. Круглый валун диаметром 15 футов установлен прочно в земле в северо-восточной части плато и символизирует глаз небесного пони. Валун

покрыт резными линиями неизвестного авторства, и от него курган получил свое название. Небесные Пони используют камень как алтарь, а их шаманы верят, что могут связаться с Утгаром просто прикоснувшись к поверхности валуна, когда его освещает свет полной луны.

Быстрый, но неглубокий поток свежей, искрящейся воды огибает валун как ров, хотя он ни в какой мере не имеет оборонительных функций Над потоком в северо-восточной и юго-западной оконечностях плато стоят некрашеные тотемные столбы, верхушка которых вырезана в форме небесных пони с распростёртыми крыльями. Иссохшие и разлагающие трупы нарушителей привязаны к этим столбам как предупреждение.

Воители Небесных Пони патрулируют леса, окружающие курган духов. Приключенцы скорее всего столкнутся с одной и более групп, передвигаясь по лесу (смотри секцию «Лунный лес»).

Древняя реликвия

Произнесение на валун заклинания обнаружения магии обнаруживает излучаемую им ауру трансмутации. Сам валун представляет собой реликвию гигантов, и был вылеплен, нарезан и заброшен давным-давно шаманом земли каменных гигантов. Утгар и его последователи нашли его в уменьшенной форме и принесли сюда. Персонаж, сделавший успешную проверку Интеллекта (Магии) Сл 15 может понять, что выгравированные на его поверхности линии нанесены с большой точностью таким образом, чтобы проводить магическую энергию. Произнесение заклинания *опознание* на него позволяет узнать его магические свойства, каждое из которых активируется проведением по конкретным линиям на поверхности валуна:

- Существо может использовать действие, чтобы сколдовать заклинание *контроль погоды* или заклинание *ясновидение* из камня. Если какое-то из этих заклинаний сколдовано, эта способность не может быть активировна в течение семи дней.
- Существо может использовать действие, чтобы уменьшить валун до размера камня диаметром 6 дюймов и весом 25 фунтов или увеличить его до обычного размера (15-футовый диаметр) и веса (12 тонн). Всё, на что падает увеличенный валун, получает 55 (10к10) дробящих повреждений. Существо может кувырнуться в сторону успешным спасброском Ловкости Сл 15 и избежать повреждений. Если эффект уменьшения или увеличения использован, это свойство не может быть вновь активировано 24 часа.

Предлагаемое столкновение

Когда персонажи достигают высшего уровня плато, земля под их ногами начинает дрожать. Несколько секунд спустя, **булетт** вылезает из-под земли в 50 футах от них. На нем верхом сидит член Культа Черной Земли по имени Тау (НЗ человек мужчина из Шу). Он знает свойства Одинокого Камня и стремится завладеть этой реликвией ради Огремоха, Принца Изначальной Земли. Ему не нужны свидетели и поэтому он атакует персонажей, как только увидит их. Два раунда спустя, в начале хода **булетта**, второй булетт с наездницей Шардой из культа Черной Земли (НЗ женщина человек Иллусканка) прорывается из-под земли и присоединяется к битве. У Тау и Шарды такие же характеристики как у **фанатиков культа**, но со следующими изменениями:

Карта 3.8: Одинокий камень

- Эти фанатики культа нейтрально-злые.
- Они разговаривают на Всеобщем и Терранском.
- Они носят каменные нагрудные доспехи вместо кожаной брони, что дает им КД 16.
- Они вооружены каменными дубинами вместо кинжалов, которые наносят 4 (1к4 +2) дробящего урона при попадании.

Культистов не просто запугать, но герои, которые захватят одного из них, могут попытаться провести допрос. Любой герой, который успешно пройдет проверку Харизмы (запугивание) Сл15 убедит его рассказать, что он является членом Культа Черной Земли, который действует внутри и вокруг Самберских Холмов и служит Огремоху. Эти культисты никак не связаны с гигантами; их лидеры описываются в приключении «*Принцы Апокалипсиса*».

Когда битва прекратится. До того, как герои смогут устроить короткий отдых, двадцать **воителей племени** с **Утгардтским шаманом** (см. приложение С) из племени Небесного Пони появятся из северо-западного края леса, привлеченные звуками сражения. Они бросаются вперед и атакуют.

Сокровища

Каменные нагрудные доспехи культистов смазаны магическим маслом и весят столько же, сколько и металлические. Каждый стоит по 250 зм.

Орлбар [Orlbar]

Находящаяся очень далеко от цивилизации старая деревня Орлбар стоит на слиянии рек Лоагранн и Серый поток и привлекает только тех, в ком есть дух приключенчества. Это место теперь почти заброшено, его немногочисленные остававшиеся пастухи были изгнаны каменными гигантами Утеса Мёртвого Камня (смотри главу 6, «Каньон Каменных Гигантов»).

Предлагаемое столкновение

Каменные гиганты Тана Кайалитики сравняли с землей каждое здание в Орлбаре, зарыли железные и деревянные обломки и оставили только кучи камней. Когда они ушли, немой **каменный гигант** по имени Зорх начал аккуратно складывать камни, создав лес из стопок поставленных друг на друга камней, некоторые из которых достигают 20 футов высоту, на склонах, где раньше был Орлбар. Шесть **коз** повсюду следуют за Зорхом, щипая травку пока он сортирует и складывает камни. Зорх, живущий отшельником в Серых Пиках, понимает гигантский язык, но не может говорить. Если персонажи спросят его, как добраться до Утеса Мёртвого Камня, он ответет их на берег реки Лоагранн и укажет направление к Утесу Мёртвого Камня. При успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15 персонаж понимает, что гигант имеет ввиду, что партии надо идти по реке. Зорх не пойдет с персонажами, потому что считает, что Утес Мёртвого Камня проклят. У Зорха нет сокровищ, но в мешке у него 2к4 вещи, определяемых бросками по таблице Вещи в Сумке Гиганта во вступлении.

Парнаст [Parnast]

Парнаст — непримечательная деревня между подножием Гор Серых Пиков и Непогожим лесом. Карта и описание Парнаста приведены в приключении *Клад Королевы Драконов*.

Фандалин [Phandalin]

В северных холмах гор Меча лежит невзрачное шахтерское поселение Фандалин. Хоть оно может и выглядит небольшим, но обеспечивает безопасный приют приключенцам, стремящимся исследовать окружающие дикие места, с их старыми развалинами и дварфскими шахтами.

Карта Фандалина приведена в приключении *Затерянные рудники Фанделвера* из *Стартового набора D&D*.

Порт Лласт [Port Llast]

Этот прибрежный город был в разные моменты своей жестокой истории разграблен пиратами, захвачен в рабство злыми культами, сожжен, захвачен сахуагинами и даже подвергался налётам дроу — но он стойко вынес все шторма, в которые попадал, и до недавнего времени снова показывал проблески возобновленного процветания. Это единственный порт между Лусканом и Невервинтером, и единственное место между двумя городами, где высокие скалы уступают место песчаному побережью. Гавань порта Лласт усеяна обломками кораблей — могилы мореходов, напрасно решивших повоевать за городские богатства и проигравшие.

Предлагаемое столкновение

Теперь Порт Лласт снова пал, на этот раз под натиском мародерствующих морозных гигантов, чей огромный корабль застрял, протаранив и уничтожив два более мелких корабля примерно в 60 футах от берега. Морозные гиганты уже единожды атаковали горд в прошлом месяце и это их второй рейд. Двадцать **морозных гигантов** вошли в окутанный туманом город, и разграбляют его в поисках еды, эля и прочих припасов. Городские улицы усеяны раздавленными и разорванными останками горожан, пытавшихся оборонять город.

Густой туман делает разборку с морозными гигантами немного проще, позволяя героям разделываться с ними по одному или двое за раз. В тумане можно видеть на расстояние 60 футов. За пределами этого радиуса местность считается сильно затененной.

Гиганты оставили двух **полярный волков** на борту корабля чтобы охранять его (смотри врезку «Свардборг: Общее Описание» в главе 7 «Айсберг Морозных Гигантов»). Волки атакуют любого взобравшегося на борт приключенца. Если один волк погибает, то второй использует свое следующее действие, чтобы провыть предупреждение морозным гигантам. Если в городе еще остались живые гиганты, они быстро возвращаются на корабль. У половины гигантов уходит 5 раундов, чтобы добраться до корабля, остальные прибегают через 10 раундов.

Сокровища

Персонажи, одолевшие волков и обыскавшие корабль, находят шесть ящиков награбленной провизии, пятнадцать пустых бочек из-под эля, деревянный сундук без крышки с 3000см, салазки, на которых уложены меха животных (общей стоимостью 300зм), и двадцать гигантских мешков, в каждом по 1к6х100зм и одна обычная вещь. Вы можете откидать их все по таблице Мешок Гиганта во введении либо просто выбрать двадцать предметов оттуда. Самый толстый мешок также содержит один магический предмет, определяемый броском по таблице F из главы 7 *Руководства Мастера*.

Сиреневые Скалы [Purple Rocks]

Скопление скалистых островов далеко на западе в Бесследном море названо так из-за темно-сиреневого оттенка, который они приобретают под штормовыми небесами. На каждом из двух крупнейших островов Сиреневых Скал (смотри карту 3.13) есть по одному поселению: Город Вилькстэд на восточном острове Утераал, и немного меньший город под названием Ульф Тугерийский на острове Триск к западу. У каждого острова есть собственный король: Морской Король Франнис на Утреаале и Морской Король Кралк на Триске (ХН мужчины Иллюсканцы люди **гладиаторы**).

Северяне Утреаала и Триска находятся под контролем кракена Сларкретела. Свою преданность они доказывают, среди прочего, бросая своих новорожденных детей в море. Островитяне наносят татуировки кракенов, сделанные чернилами каракатиц, и строят ладьи с фигурами кракенов на носу. Они привечают пришельцев едой и ночлегом, но не говорят о Сларкретеле или отсутствии детей в их общинах.

Гостей, пытающихся расследовать эти странности Сиреневых Скал, просят покинуть острова. Тех, кто отказывается, хватают и приносят в жертву морю.

Рассалантар [Rassalantar]

Многие путники приходили в тихую деревню Рассалантар и наслаждались мягкими кроватями и богатым вкусом эля в Спящем Драконе, уютной придорожной гостинице. Немногие при этом обращали внимание на окруженные стенами фермы и пасущиеся вокруг них отары овец, и еще более немногие замечали руины крепости среди рощицы к западу от деревни. Но Глубоководье уже давно держит здесь большой контингент Городской Стражи, используя близлежащие казармы как базу для всадников, изредка патрулирующих дороги на север до самого Амфаила и на юг до Глубоководья.

Йондрал Хорн (Н мужчина щитовой дварф **шпион**), приключенец в отставке, находящийся на окладе у Черной Сети, управляет Спящим Драконом и следит за действиями Городской Стражи и проходящих через город членов Альянса Лордов. Всем членам Альянса Лордов предоставляются лучшие комнаты, у которых, тем не менее, в нужных местах тонкие стены чтобы Йондрал мог за гостями шпионить.

Крепость Рассалантара была в основном растащена на камни, чтобы построить другие здания в деревне, а ее подвалы и подземелья затоплены. В скрытой комнате в подземелье есть постоянный телепортационный круг, используемый Черным Посохом (высшим по рангу волшебником Глубоководья) для послания сообщений и помощи Рассалантару.

Ровинские горы [Rauvin Mountains]

Этот горный хребет, отливающий пурпуром, устремил свои пики ввысь на высоту семь или даже восемь тысяч футов. Орки живут здесь в, кажется, бесконечном количестве, выкатываясь волной каждые несколько десятилетий, чтобы разграбить земли вокруг.

Ровинская дорога [Rauvin Road]

Слабо патрулируемая Ровинская дорога следует вдоль реки Ровин, из Ривермута до Джалантара, проходя через Сильверимун, Эверлунд и несколько маленьких поселений вдоль пути.

Воронья Скала [Raven Rock]

На ледяных склонах Хребта Мира находится курган духов Утгардтских варваров из племен Черного Ворона и Серого Волка. Воронья Скала получила это название в честь камня высотою в 100 футов, похожего на примостившегося ворона в центре самого высокого плато на кургане и устремившего свой взор на запад. Черные Вороны оставляют туши убитых животных у лап каменного ворона как подношения. Во время сумерек гигантские вороны собираются чтобы попировать на останках. После того, как они пожрут всю падаль, гигантские вороны усаживаются на свои деревянные насесты и пронзительно кричат друг на друга до наступления ночи, а потом улетают. Иногда Воители из племени Черного Ворона сражаются верхом на этих птицах.

Вокруг Вороньей Скалы стоят четыре 50-футовых менгира, которые Утгардтские шаманы используют чтобы отслеживать смену сезонов и движение звезд.

Серым Волкам нельзя посещать верхнее плато. Вместо этого они собираются вокруг алтаря на насыпи в сердце впадины, похожей по форме на волка к юго-западу от Вороньей Скалы. Их алтарь представляет собой прямоугольную каменную плиту с высеченными со всех сторон фазами луны.

Зимой все это находится под снегом высотой в один фут и более.

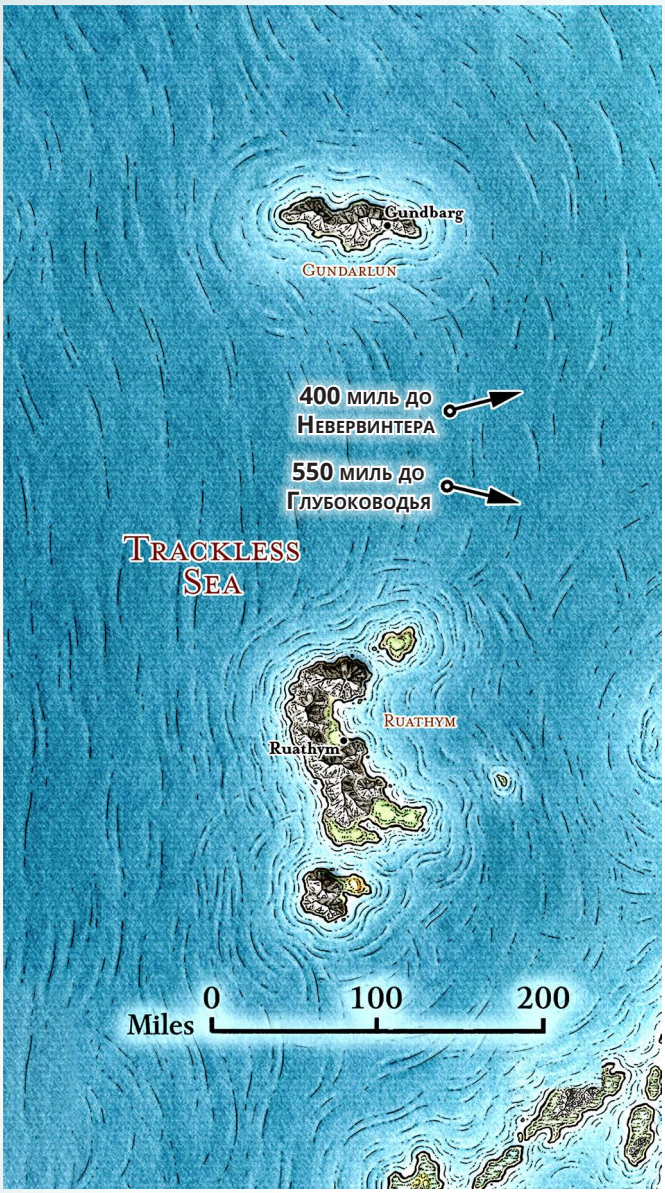
Древние реликвии

Две древние реликвии гигантов зарыты здесь — одна в кургане перед гигантским каменным вороном, а другая под алтарем Серых Волков. Ранние последователи Утгара поместили их здесь, чтобы защитить и усилить свои курганы духов. Заклинание *обнаружения магии* показывает ауру призывания, исходящую из земли перед гигантским каменным вороном, и ауру преобразования из-под алтаря. В обоих местах земля круглый год мёрзлая.

Карта 3.9: Воронья Скала

Без помощи магии у одного персонажа уйдет 5 часов, чтобы выкопать реликвию из земли перед вороном, уменьшите время пропорционально, если рыть будут несколько героев. Реликвия — это кольцо из застывшей магмы по размеру на палец огненного гиганта. Когда существо делает настройку на кольцо, оно магически уменьшается, становясь подходящим по размеру для указательного пальца существа, и из крохотных трещин на поверхности кольца начинает исходить теплый оранжевый свет. В кольце осталось 6 зарядов. Сделавшее настройку существо может потратить 1 заряд, чтобы *сколдовать призыв малых элементалей* [conjure minor elementals] (вызывая либо 4 **магмовых мефита** [magma mephits], либо 4 **магмина** [magmins] по выбору персонажа) или *огненный щит* [fire shield] (только версию щита тепла [warm shield]) из кольца. Когда все заряды потрачены, кольцо теряет колдовские способности, но сохраняет способность менять размер.

Чтобы добраться до реликвии под алтарем Серых Волков, персонажам придется разнести алтарь на куски либо сделать под него подкоп. Один персонаж может сделать одно из этих действий за 0 часов, уменьшите время пропорционально, если ему помогают сопартийцы. Зарытая реликвия представляет собой 250фунтовую бедренную кость красного дракона длиной 14 футов. Часть ее обернута строй кожей, что говорит о том, что кость раньше использовали как дубину гигантов. Если существо настроится с дубиной, то она магически уменьшается, чтобы существо могло эффективно ее использовать. Дубина [greatclub] считается магическим оружием, которое наносит дополнительные 2к8 дробящих повреждений при попадании по дракону (включая любых существ с типом дракон).



Карта 3.10: Гундарлун и Руатим

Предлагаемое столкновение (днём)

Если персонажи прибывают к Вороньей Скале утром или после полудня, они видят 2к4 гигантских ворона (используйте параметры **гигантских стервятников** [giant vultures]), лениво кругами летающих на высоте 300 футов над курганом духов. Если персонажи прибывают вечером, то вороны спокойно сидят в своих деревянных гнездах. Ночью воронов нет. Гигантсеие вороны не атакуют персонажей и не каркают на них, но они в точности запоминают всех нарушителей, которых видят, и описывают их следующей группе варваров племени Черного Ворона, которую встретят.

Если гигантские вороны увидят, как персонажи забрали кольцо из магмы, варвары узнают об этом через 1к4 дня. После этого каждый день шанс того, что варвары найдут партию (или ее часть, если она разделится), увеличивается на 5%. Либо по вашему выбору варвары могут встретиться с партией в наиболее драматический момент путешествия. Где бы ни находились в этот момент персонажи, **Утгардтский шаман** (смотри Приложение С) и шесть **воителей племени** [tribal warriors], каждый верхом на гигантском вороне, нападает на персонажей. Правила верхового боя приведены в главе 9 *Книги Игрока*.

Предлагаемое столкновение (ночью)

Персонажи, исследующие Воронью Скалу глубокой ночью, встречают 2к4 **волков** и 1к4+1 **вервольфов** в волчьем обличье. Вервольфы — члены племени Серого Волка.

Красная Лиственница [Red Larch]

Деревня названа по запоминающейся роще красных лиственниц, которая была срублена при строительстве. Красная Лиственница расположена на плодородном участке земли на западной оконечности Холмов Самбер в месте, где Хелделлский Путь и Дорога Пирамиды пересекаются с Долгим путём. Несмотря на свой небольшой размер, Красная Лиственница может предложить много прекрасных заведений, включая Часовню Всех Вер — место поклонения для разных религий; Машущий Меч, респектабельный трехэтажный каменный постоялый двор с крутой крышей; и Полуденный Шлем, живая, хоть и немного поизносившаяся, таверна.

Карту Красной Лиственницы и детальное описание деревни и ее обитателей можно найти в приключении *Принцы Апокалипсиса*.

Красные Камни [Red Rocks]

Неподалёку от побережья находится скопище крошечных островков вместе известных как Красные Камни. Большинство из них — острые скалы, которые точат волны Моря Мечей, но некоторые из них — не более, чем едва выступающие из-под воды валуны. О Красные Камни за века разбилось бессчетное количество кораблей, и моряки стараются обходить это место подальше. А вот рыбаки в маленьких суденышках сюда плавают часто, потому что здесь обитает огромное разнообразие рыб и ракообразных, многие из которых высоко ценятся гурманами Глубоководья.

Ледник Регхеда [Regheb Glacier]

Те холодные ветра, что дали название долине Ледяного Ветра, спускаются с этого высокого, морозного ландшафта. Немногие осмелятся рискнуть подойти к высоким стенам его восточной кромки, и совсем мало известно о том, что может жить на поверхности ледника или внутри него.

Ривермут [Rivermot]

Эта маленькая деревушка расположена на западном конце Ровинской дороги, где встречаются реки Ровин и Сарбрин. Каркасные деревянные дома Ривермута стоят на сваях из-за затопления земель вокруг рек во время весеннего половодья. Жители привязывают каноэ к своим жилищам, чтобы передвигаться во время разлива рек.

Руатим [Ruathym]

Варвары Руатима (смотри карту 3.10) находятся в состоянии войны с Лусканом уже никто не помнит сколько времени. Лусканские налетчики разграбляли и уничтожали поселения на острове не раз, но местные жители продолжают отстраивать свои дома и корабли с песнями о кровавой мести.

Правящий король Руатима — Первый Топор Вок Доррг (ХЗ мужчина иллусканец человек **священник** [priest]), слепой и мстительный старик, поклоняющийся Валкуру, меньшему морскому божеству. Король правит из Зала Черных Волн, храма в прибрежном городе Руатима. Хотя он уже слишком стар, чтобы самому браться за оружие, у Вока Доррга есть много яростных сыновей, дочерей и внуков и внучек, чтобы командовать кораблями и терроризировать врагов.

Море Движущегося Льда [Sea of Moving Ice]

Море к западу от долины Ледяного Ветра — это лабиринт из движущихся льдин и айсбергов. Несколько промёрзлых островов населены племенами Ледяных охотников, группы людей северян, давно продвинувшихся в сторону полюса. Армада огромных кораблей морозных гигантов под командованием ярла Сторвальда охотится за китами, моржами и тюленями в этих водах.

Море Движущегося Льда входит в владение нескольких драконов, самые большие и сильные, из которых два **древних белых дракона** [ancient white dragons] по имени Араутатор и Арвеиатурас. Каждый из драконов сделал себе убежище внутри изрытого туннелями айсберга. Айсберг Араутатора, Ойавиггатон населен варварами-северянами и описан в приключении *Возрождение Тиамат* [The Rise of Tiamat]. Известно, что Арвеиатурас охотится в долине Ледяного Ветра, и именно там можно с ней столкнуться (см. раздел «Долина Ледяного Ветра»).

Персонажи, исследующие Море Движущегося Льда зимой, подвержены экстремально низким температурам (см. раздел «Выживание в дикой местности» в главе 5 *Руководства Мастера*, стр. 109).

Секомбер [Secomber]

Этот город фермеров, рыбаков, пивоваров и каменотёсов раскинулся на трёх холмах неподалеку от места, где встречаются Бег Единорога и река Делимбийр. Под этими холмами погребены руины, что ранее были частью Аталантара — сгинувшего королевства. Горожане переделали погребенные руины под подвалы, кладовые и укрытия.

Секомбер находится под гнётом хобгоблинов Уршани, что обитают в Высокой Пустоши и требуют дань несколько раз в год. У Секомбера нет защиты против Уршани. Его жители дают хобгоблинам еду, домашний эль и руду в обмен на свою свободу. Все эти поборы довели поселение до нищеты.

Предлагаемое столкновение

По прибытии персонажи обнаруживают двух облачных гигантов по имени Нирва и Джарал, сидящих посреди города и слушающими рассказ горожан об основании Секомбера и древнем королевстве Аталантар, на чьих костях построили город. Несмотря на их пугающий размер, гиганты (чье мировоззрение нейтрально-доброе) не хотят причинить вреда. Недавно они наткнулись на артефакт в Высокой Пустоши — ваза высотой в пол-гиганта, и они расширили свои поиски доказательств падения замка облачных гигантов в этих местах тысячи лет назад. Нирва и Джарал — братья на задании. Они хотят вознести облачных гигантов (и себя) на вершину Уложения, найдя карты в древние руины Остории и давным-давно погребенные сокровищницы. По слухам, эти карты находятся в замке, который они ищут.

Нирва и Джарал стараются не задерживаться. Молчаливо выслушав истории местных, они прощаются с горожанами и улетают назад в свой замок, который находится в Высокой Пустоши (и затянут туманом). В замке находится еще десять облачных гигантов — стражей, верных Нирве и Джаралу. Если персонажи спросят облачных гигантов об их мотивах, они суммируют информацию в секциях Вступления: «Уложение» и «Король Гекатон и его дочери». Так же они предостерегут персонажей держаться подальше от Герцогини Сансури — злой владычицы облачных гигантов, которая приравнивает «маленький народ» к паразитам. Однако, местоположение её замка им неизвестно.

Собор Тенистой Кроны [Shadowtop Cathedral]

Густая роща высоких теневерхов стоит в Высоком Лесу. Темные кроны этих деревьев образуют крышу, пропускающую к их корням только редкие лучи света. Собор Тенистой Кроны является важным местом встречи для Изумрудного Анклава. Вокруг этого места на расстоянии 50 миль лес заполнен лояльными Изумрудному Анклаву **пробужденными деревьями** и **пробужденными кустарниками**, которые скрывают следы, ведущие к собору. Если пробужденные растения замечают существо, которое открыто несет символ Анклава, то они расступаются перед ним открывая спрятанные пути. Другие существа, что ищут в лесу следы, проходят с помехой проверки навыков поиска следов и попытки не потеряться.

Когда персонажи первый раз пребывают в собор Тенистой Кроны, они видят, что здесь никого нет и нет никаких следов. Каждый день на рассвете, в полдень и на закате, есть возрастающий каждый раз на 10%, и изначально равный 10%, шанс, что настроенный дружественно **друид** (нейтрально-добрый мужчина или женщина лунный эльф) посетит этот место. Друид надолго не задерживается, но страждущим персонажам предлагает дождаться смотрителя собора. Если они (персонажи) последуют совету друида, то смотритель возвращается на следующий рассвет.

Основной смотритель собора — это ксенофобный, замшелый энт по имени Турланг. Он посещает это место лишь изредка. Когда он не в соборе, он ходит по лесу и отпугивает чужаков. Он имеет характеристики **энта**, с 200 хитами и следующими дополнительными способностями:

Использование заклинаний. Турланг является заклинателем 9-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Турланг обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов [druidcraft], указание [guidance], сопротивление [resistance]*
1 уровень (3 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], опутывание [entangle], чудо-ягоды [goodberry], разговор с животными [speak with animals]*
2 уровень (3 ячейки): *почтовое животное [animal messenger], порыв ветра [gust ofwind], бесследное передвижение [pass without trace]*
3 уровень (3 ячейки): *рост растений [plant growth], разговор с растениями [speak with plants]*
4 уровень (3 ячейки): *призыв лесных обитателей [conjure woodland beings], мираж [hallucinatory terrain]*
5 уровень (1 ячейка): *общение с природой [commune with nature]*

Сияющие водопады [Shining Falls]

Движение по реке Делимбийр останавливаются у живописной красоты водопадов, где река проходит через ущелье в горах. У древнего эльфийского королевства Эаэрланн здесь когда-то был форпост, но никаких следов от него не осталось. Даже когда-то очень хоженая дорога, по которой путники с поклажей пешком огибали водопады, теперь представляет собой не более чем оленью тропу.

Сияющая Белизна [Shining White]

Курган духов племени Грифона Утгардтских варваров возвышается на каменистом холме к югу от Тайнолесья, свысока созерцая на приток реки Сарбрин. Зимой большая часть Сияющей Белизны покрыта снегом. Летом курган покрывается высокой травой.

Два кольцеобразных, покрытых травой возвышения образуют Сияющую Белизну, которая получила свое название от 280 футового шпиля белого мела, вздымающегося на вершине холма. Этот ориентир виден на многие мили. Менгиры и алтарь, которые раньше стояли на вершине Кургана Духов, были вырезаны из опалесцентного мрамора. Три каменных гиганта недавно осквернили холм, посбивав все менгиры и погребальные пирамиды камней. Они также выкопали и раздробили центральный алтарь. Племя Грифона еще не знает об осквернении алтаря (но смотри «предлагаемое столкновение» ниже).

Древняя реликвия

Находящийся в центре Сияющей Белизны насыпь с алтарем, окружена имеющей грифоньи очертания впадиной в земле, однако это подобие не очевидно, и требуется подняться в воздух или залезть на вершину скального шпиля, чтоб разглядеть его. Каменные гиганты разбили мраморный алтарь в щебенку, но они не копали под ним. Последователи Утгара захоронили там обе половинки реликвии гигантов: красочно расписанной фарфоровой маски, созданной для облачного гиганта много лет назад. Маска не магическая и каждая половинка весит 20 фунтов. В собранном виде половинки создают лицо, искаженное устрашающей гримасой. Маска слишком велика, для ремонта заклинанием *починки*.

Предлагаемое столкновение

Если персонажи задержаться здесь на час и более, четыре **грифона** срываются с неба и нападают. В первую очередь целью атак грифонов являются лошади и пони, затем мулы, затем гуманоиды. Они голодны и будут сражаться до смерти. Любой существо, убившее грифона в Сияющей Белизне, становится проклятым. Проклятое существо получает следующий недостаток: «Меня обуревает неутолимый голод по конине». В дополнение, звери с опасностью 2 или ниже воспринимают проклятое существо как враждебное и делают всё возможное, чтобы избегать его. Заклинание «снятие проклятия» или похожая магия убирают проклятие.

Серебряные Пределы [Silver Marches]

Этот регион Севера, также известный как Луруар, ограничен Ледяными Шпилями с севера, рекой Ровин с юга, Морозными Холмами с запада и пустыней Анорох с востока. Богатые минералами горные хребты, прекрасные альпийские склоны и долины и плодородные пашни делают Серебряные Пределы привлекательным местом для жизни. Но в то же время здесь много чудовищ. В горах живут орки и гиганты, в северных лесах бродят Утгардтские варвары, а в Подземье снизу находится город дроу Мензоберранзан. Драконы время от времени нападают на фермы и поселения.

Война Серебряных Пределов нанесла такой сильный удар по региону, включая разрушение и оккупацию Сандабара, что итоговая победа над орками казалась пустой. Нельзя не заметить усеянные трупам поля сражений, разрушенные дома и покалеченных солдат и горожан — остающееся напоминание о дикости орков.

Сильвервуд [Silverwood]

Выросший в сильно пересечённой холмистой местности между Эвермуром и Нетерскими Горами, Сильвервуд когда-то был частью Высокого Леса, но спустя много веков дровосеки, работающие по обе стороны от Эвермурского Пути, вырезали огромную рану на этой местности. Голые склоны холмов усыпаны рядами пней вдоль этого промежутка.

Карта 3.11: Сияющая Белизна

Сильверимун [Silverymoon]

Жемчужина Севера — подходящий эпитет для Сильверимуна: красивого, спокойного города, где деревья и сады растут в гармонии со зданиями, мостами и скульптурами. Сильверимун — это и просвещённый город с великой библиотекой, захватывающими дух храмами и часовнями, уважаемыми школами магии, искусства и музыки. Его красота внушает трепет гостям и становится предметом множества бардских песен и сказаний.

Высокий Маршал Метраммар Эйрасам, правитель города, проживает в высоком, изящном дворце на востоке города и командует рыцарями-защитниками Сильверимуна. Магическая защита города даже более могучая, чем рыцари, и прекрасно служит городу многие годы. Сильверимун — еще и убежище для Арфистов, что не удивительно, потому, что множество Арфистов являются волшебниками или бардами.

Величественный и просвещённый на столько, на сколько может быть город, Сильверимун всё же подпортил себе репутацию вялыми попытками помочь Сандабару во время Войны Серебряных Пределов. Впрочем, город остаётся могучим и влиятельным представителем Альянса Лордов.

Для получения более подробной информации о Сильверимуне обратитесь к *Путеводителю приключенца по Побережью Меча*.

Сильверимунский Проход [Silverymoon Pass]

Дорога идет через холмы к северо-востоку от Сильверимуна, проходя меж двух горных хребтов и затем на юг к Сандабару. По Сильверимунскому Проходу идет мало движения с тех пор, как во время Войны Серебряных Пределов Сандабар пал. Разложившиеся

трупы сотен орков валяются по обе стороны дороги, мрачно свидетельствуя, как близко был Сильверимун к повторению судьбы Сандабара.

Южный Лес [Southwood]

Южный Лес, ограниченный Долиной Делимбийр с севера и запада, Высокой Пустошью с юга и Горами Серого Пика с востока, состоит из тех же видов деревьев, что и Высокий Лес, но не имеет мистической репутации последнего. Охотники и следопыты из Серой Долины любят путешествовать в эти места.

Хребет Мира [Spine of the World]

Горы льда и тёмных камней формируют стену морозных пиков высотой до облаков по всему крайнему северу, которую мало кто из существ сумеет преодолеть. Жестокие холодные ветра, лавины и ледяные расщелины — это не самые худшие проблемы для путешествующих по Хребту Мира. Племена Гигантов, гиблиноидов, орков обитают здесь, удерживая каждую пещеру или покинутую дварфскую шахту, кроме тех, которыми завладели драконы.

Звёздные горы [Star Mounts]

Эти горы, поднимающиеся из сердца Высокого Леса, окутаны облаками и выглядят немного угрожающе. Они достаточно высоки, чтобы их было видно с любого края леса. В Звёздных Горах ясной ночью часто видят странные мерцающие огни, и иногда можно заметить летающих вокруг пиков драконов. Вокруг гор дуют зверские ветры, заставляя летучих существ улететь прочь или заставляя их внезапно войти в штопор и разбиться о скалы.

Холмы Звёздного Металла [Starmetal Hills]

Холмы Звёздного Металла — это гряда скалистых холмов, расположенная между Невервинтерским Лесом и Долгим Путём. Их название происходит из нескольких метеоритных дождей, что прошли здесь за последние тысячу лет. Эти холмы населяют различные Утгардские племена, что оставляет мало причин лезть сюда.

В сердце Холмов Звёздного Металла группа дварфов, преданных Мортаммору Дьюину [Marthammor Duin] (дварфийскому богу исследователей, путешественников и изгоев) основала поселение Сумеречный Пик [Twilight Tor], на берегах холодного, кристально-чистого озера, известного как Озеро Глорфиндар [Lake Glorfindar]. Немногие не-дварфы знают об этом месте. Доброжелательным путникам здесь всегда рады, и наблюдать звезды отсюда очень удобно.

Каменный Мост [Stone Bridge]

Огромная каменная арка две мили от одного конца до другого и высотой четыреста футов в верхней точке перекинута через реку Дессарин и окружающую её долину. Она остается сухой и над водой даже в самые сильные весенние наводнения. Каменный Мост — священное место для дварфов. Много лет назад дварфский бог Морадин явился на этом мосту, чтобы сплотить дварфом клана Айронстар против орд орков. Здесь же был убит в бою с холмовым гигантом основатель древнего королевства дварфов Бесилмера, Торхилд Флэймтонг.

Каменный мост сделан из гладкого, плавленого гранита. Мост всего 15 футов в ширину, у него нет ни ограждений, ни поручней, и любой по нему проходящий находится во власти ветра.

Предлагаемое столкновение

Когда приключенцы в первый раз доберутся до середины моста, они увидят **огненного гиганта** с **адской гончей**, которые приближаются с противоположной стороны. У огненного гиганта Столвора при себе нет ни камней, ни ценностей, но он держит громадный двуручный меч и заткнул за пояс жезл Вониндода (см. приложение В). Гигант со своей гончей искали фрагменты Вониндода (безуспешно) и рвутся в бой. Они несутся в битву, адская гончая движется впереди. Если их противники попробуют сбежать, они их будут преследовать.

Существо может попробовать столкнуть другое с моста толкая его, используя правило «Толкание существа» из главы 9 *Книге Игрока*. Любое существо которое успешно столкнули таким образом с моста должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл15, иначе упадет вниз в реку и получит дробящий урон 70 (20к6).

Камнестой [Stone Stand]

Утгардтское племя варваров Синего Медведя считается вымершим, а его курган духов, населенный призраками, лучше обходить стороной. На самом деле Синие Медведи бродят по Высокому Лесу и восточной части долины Делимбийр, стараясь оставаться незамеченными. Члены племени навещают Камнестой нечасто и только под покровом ночи.

Камнестой (см. карту 3.12) расположен на одиноком холме к северу от Высокого Леса. На вершине холма Синие Медведи сделали курган, на котором они посадили ветвь Дерева Прадеда. Эта ветвь выросла в огромный дуб, который сегодня окружен внутренним кольцом небольших пирамид и незамкнутым внешним кольцом курганов, на которых также сделаны пирамиды. Под ними погребены кости древних покойников племени.

Древняя реликвия

Древние последователи Утгара закопали реликвию народа гигантов под центральным курганом, веря, что её магия даст силу дубу и защитит его. Корни дерева оплели древнюю реликвию, которая на самом деле является источником беспокойства призраков-утгардтцев, что томятся здесь (см. «Предлагаемое столкновение»). Солодовенное вблизи дерева заклинание *обнаружения магии* показывает ауру некромантии, исходящую из-под него. Чтобы добраться до реликвии персонажам придется сделать подкоп под дерево и в процессе перерубить несколько корней. Это упражнение займет 40 часов у одного персонажа. Если будет работать несколько персонажей, время сокращается соответствующим образом. Закопанная реликвия — это череп Гурта, Лорда Бледных Гигантов, морозного гиганта, которого победил Утгар в поединке на месте, где сейчас расположен курган Моргура. Череп весит 100 фунтов. Если череп унести из Камнестоя, то призраки, бродящие по кургану духа, наконец-то найдут покой.

Предлагаемое столкновение

Присутствие живого существа в 30 футах от дуба заставляет появиться рядом с ним **призрака** Утгардтского вождя. Он приходит в мир из Пограничного Эфира и атакует любых нарушителей, которых видит, вначале используя свое действие Ужасающий Вид [Horrifying Visage], потом Одержимость [Possession] и Прикосновение Увядания [Withering Touch]. Если призраку удается овладеть существом, то он использует это тело для атак на остальных нарушителей. Если хиты призрака опускаются до 0 хитов, он исчезает с яростным криком.

В раунд, когда призрак побеждён, на его инициативу около дерева появляется **призрак** другого вождя. Этот процесс повторяется, пока не будут побеждены четыре Утгардтских призрака вождей.

Призраки не атакуют членов племени Синего Медведя. Любой персонаж, одетый в одежды воителя или шамана Синего Медведя, может провести призрака успешной проверкой Харизмы (Обман) Сл12. Хоть они и говорят на Ботии (язык Утгардт), умершие утгардтские вожди не имеют никакого желание общаться с нарушителями и не знают почему им не нашлось места возле Утгара в загробном мире. Побежденные призраки перерождают в полночь и могут снова показаться после. Если череп морозного гиганта убрали из-под дерева, духи утгардтцев находят покой и призраки больше не появятся.

Дуб имеет КД 15, 100 хитов, порог урона 10 и иммунитет к психическому урону. Атака по дереву или его уничтожение никак не влияют на уже появившихся призраков. Если количество хитов древа опускается до 0, то оно вырастет через годы снова, если только не было выкорчевано.

Каменный Путь [Stone Trail]

Эта грунтовая дорога проходит к северу от Холмов Самбер и соединяет Вестбридж с Белиардом. На нем находится крупный ориентир — Каменный Мост.

Холмы Самбер [Sumber Hills]

Холмы Самбер — ветреная пустошь негусто поросшая сухой травой. На большей части там и сям встречаются выходящая на поверхность горная порода и крутые скалы. Хотя земля в холмах засушливая, бессчетные крохотные ручьи пробиваются из скрытых источников (обычно это чистая пригодная для питья вода), затем сбегая по склонам к реке Дессарин, рассекающей холмы надвое.

Большинство местных ассоциируют название Холмы Самбер только с более крупными и высокими холмами к западу от реки, потому что когда-то здесь были богатые рудники и хорошие охотничьи угодья. С тех времен здесь остались охотничьи дома богатых жителей Глубоководья и приключенцев, теперь в них живут чудовища или разбойники. Те, кто добывают в Холмах Самбер строительный камень или гравий, часто говорят о попадающихся там самоцветах или богатых металлических жилах, но по большей части, эти не стихающие рассказы всегда были лишь вымыслом.

Карту Холмов Самбер и описание различных локаций в них смотри в приключении *Принцы Апокалипсиса*.

Сандабар [Sundabar]

Город-побратим Мирабара стоит в руинах. Орочья орда уничтожила этот когда-то мощный город-крепость во время Войны Серебряных Пределов, искоренив человеческое население, загнав дварфийское население глубоко од землю, убив дварфийского короля и, возможно, что хуже всего, нанеся смертельный удар давнему альянсу Сандабара с его человеческими и эльфийскими соседями.

Оставшиеся дварфы Сандабара отреклись от тех, кто не помог городу, когда помощь была нужна, или помог недостаточно. Они больше не считают себя частью Альянса Лордов. Дварфы теперь сфокусировали все свое внимание на восстановлении того, что возможно восстановить. Теперь, хотя город на поверхности остается опустошенными руинами — его внешние стены в основном целы, но постройки в городе все еще лежат грудами развалин — подземные кузницы и литейные снова заработали. Сейчас город закрыт для входа любых не дварфов.

Карта 3.12: Камнестой

Холмы Сарбрин [Surbrin Hills]

Разумный народ обходит Холмы Сарбрин к востоку от Длинного Седла стороной, потому что там находятся охотничьи угодья Утгардтских варваров племени Грифона. Также в этой области встречаются холмовые гиганты, орки и другие монстры.

Путь Сарбрин [Surbrin Trail]

Из Яртара на север уходит путь, пролегающий через фермерские земли, патрулируемые яртарскими конными солдатами. Когда Путь Сарбрин достигает холмов на другой стороне Долины Дессарин, фермы перестают попадаться, как и патрули, а дорога прижимается к восточному берегу реки Сарбрин, как будто избегая Вечных Топей. На северном окончании Пути, за Щитом Морнбрин, находится Незмэй.

Свардборг [Svardborg]

Далеко в Море Движущегося Льда плавает Свардборг, айсберг-крепость Ярла Сторвальда и его морозных гигантов. Смотри главу 7 «Айсберг морозных гигантов» для подробностей.

Горы Меча [Sword Mountains]

В крутых скалистых горах к северу от Глубоководья живут несколько разрозненных племен орков и гоблиноидов. Холмы вокруг гор Меча усеяны руинами ушедших королевств и множеством полузабытых подземелий и гробниц.

Тропа Десяти [Ten Trail]

Тропа ведет через западные горы к Хребту Мира, хотя путь почти непроходим зимой из-за снега и льда. Хорошо вооруженные караваны используют тропу для перевозки товаров в и из поселений Долины Ледяного Ветра. Хотя это самый безопасный маршрут между Долиной Ледяного Ветра и землями к югу, путники все равно рискуют подвергнуться атакам скальных котов, йети, орков, разбойников, и даже иногда белых драконов.

Тропа продолжается на юг вплоть до Огненного среза. Персонажи, путешествующие по Тропе Десяти зимой, подвержены экстремально низким температурам (см. раздел «Выживание в дикой местности» в главе 5 *Руководства Мастера*, стр. 109).

Торнхолд [Thornhold]

Торнхолд — прибрежная крепость, замок из серого камня с толстой изогнутой стеной и двухбашенной центральной цитаделью на южной оконечности Топи Мертвецов. Скала, обращенная к морю, настолько отвесная и гладкая, что с соответствующей стороны холма, на котором стоит Торнхолд, даже не потребовалось строить стену. На замке нет украшений, цельнокаменную стену разнообразят только бойницы. Внутри стен, окружая холм, стоят маленькие постройки из дерева и глины, в которых содержат животных, и которые используются как кузницы, свечные, ювелирные и столярные мастерские (в том числе для ремонта телег и других деревянных изделий), и пивоварни.

Торнхолд был когда-то собственностью семьи Маргастер из Глубоководья и также был во власти Рыцарей Самулара (паладинов Тира) и Жентрима. Нынешние жильцы — щитовые дварфы из клана Стоуншафт. Они называют замок Твердыня Стоуншафт. Дварфы из этого клана скрытные и затворнические, но с интересом послушают, что происходит в Глубоководье, так как подозревают, что семейство Маргастер планирует напасть на крепость и вернуть себе свои старые владения.

Путникам разрешается заехать в Торнхолд, но в разумных пределах. Дварфы клана Стоуншафт позволяют приключенцам и караванам разбить лагерь в своих стенах, но не позволяют входит в крепость и обширные пещеры под ней.

Дальнейшие подробности смотри в *Путеводителе Приключенца по Побережью Меча*.

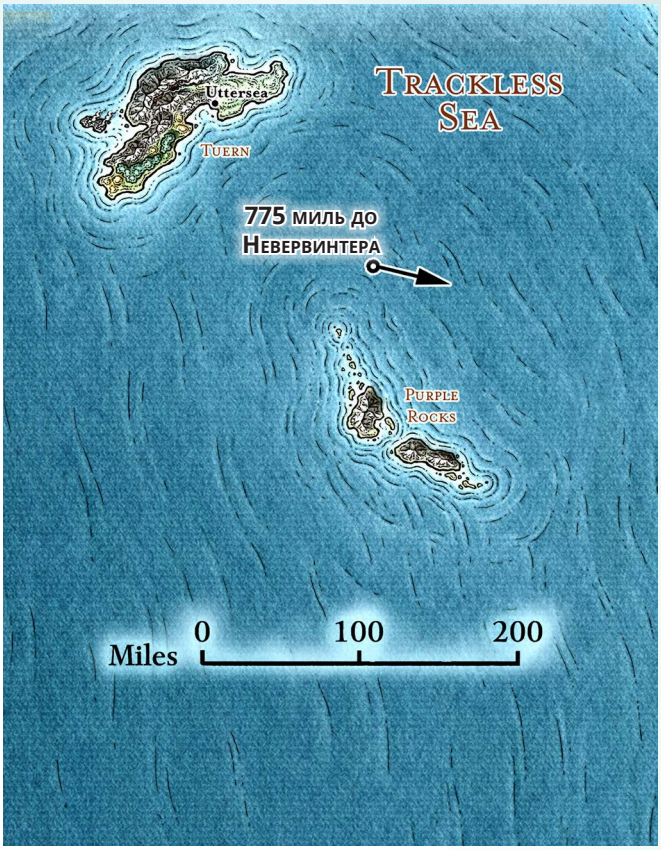
Торговый путь [Trade Way]

Торговый Путь начинается в Глубоководье и идет на юг, хотя активное движение идет только по отрезку между Даггерфордом и Глубоководьем. Купцы которые не могут себе позволить перевозку товаров морем, используют Торговый Путь, нанимая охрану, чтобы отваживать разбойников и чудовищ, живущих в близлежащей дикой местности.

Трибор [Triboar]

Трибор, пограничный город в плодородной долине Дессарин находится на перекрестке двух важнейших торговых путей — Долгого пути и Эвермурского пути. Это известная стоянка караванов и следопытов. См. главу 2 для более подробной информации об этом месте.

Если приключение началось не в Триборе, можете начать событие «Атака на Трибор» (см. главу 2) когда герои посетят город.



Карта 3.13: Туэрн и Сиреневые Скалы

Триборская тропа [Triboar Trail]

Этот путь проходит к югу от Невервинтерского леса, соединяя Долгий путь и Главный Тракт. Это самая безопасная наземная дорога из Долины Дессарин в Невервинтер. На путешественников время от времени нападают орки и гоблины, но медные драконы северных предгорий Гор Меча помогают прореживать их численность.

Туэрн [Tuern]

Безжалостные Северяне Туэрна (смотри карту 3.13) платят дань трем взрослым красным драконам, которые живут внутри и под активными вулканами этого острова — цепью черных, грохочущих, заполненных жидкой лавой кратеров, выплевывающих в небо дым и пепел. На острове живет пять племён Северян, у каждого своё поселение, свой король и свой флот ладей с головами драконов. Четверо королей признали пятого, Высшего Короля Оссула Хаарна Уттерсийского (ХЗ мужчина иллусканец **гладиатор** [gladiator] с 90 хитами и *кольцом сопротивления огню*) своим владыкой. Уттерси — крупнейшее поселение острова, в котором есть порт для армады ладей Высшего Короля. На острове также есть небольшие семьи огненных гигантов, которые стремятся свергнуть драконических повелителей и поработить Северян.

Перевал Камнешарки [Turnstone Pass]

Мучительный проход ведет через холодные, ветреные Горы Нетер. Холмовые гиганты, орки, виверны, грифоны, горгульи и прочие монстры делают путешествие по Перевалу Камнешарки опасным. Только тяжело вооруженные путники могут хоть как-то надеяться добраться до другого конца прохода.

Улувин [Uluvin]

Эта пустоватая, пыльная деревня расположена на старом Железном пути между Вомфордом и Секомбером. Ответвление от дороги уходит на север и ведёт к Бегу Единорога, медленно текущей реке, что истекает из Высокого леса.

Предлагаемое столкновение

Двое подростков-погонщиков скота по имени Альби Гризлоу и Лешонна Даар (хаотично-злые мужчина и женщина Тетирские люди **обыватели**) верхом на **ездовых лошадях** перехватывают персонажей за пять миль до Улувина. Подростки рассказывают группе о деревне, что пала под натиском Холмовых Гигантов и гоблинов, и что много жителей бежало в ближайший лес.

Персонажи могут обойти деревню или заняться этой угрозой. За три мили до деревни, на горизонте показываются разрушенные особняки, окруженные засушливыми полями. В каждом особняке находятся 3к6 **гоблинов**, они обыскивают коттеджи и сараи в поисках сокровищ, гоняются за курами и свиньями по полю или танцуют вокруг подвешенных за руки 1к4 пленников (обыватели). Гоблины накрыли головы пленников старыми ведрами, цветочными горшками и мешками из-под семян так, чтобы они ничего не видели. Есть 50-% шанс, что здесь есть **огр**, который пытается поймать свинью или поднять корову, чтобы унести их к Грудд Хаугу (смотрите главу 5, «Логово Холмовых Гигантов»). Гоблины и огры слишком отвлечены, чтобы заметить приключенцев, если они придерживаются дороги. Огр и большая часть гоблинов не имеет добычи, но лидер гоблинов в каждой усадьбе имеет безделушку (бросьте кубик по таблице безделушек в главе 5 *Книги Игрока*).

Если персонажи входят в деревню, они видят пыльные деревянные здания с фасадами вдоль Железной Дороги. Три **холмовых гиганта** снаружи на видном месте переворачивают фургоны, ломают черепичные крыши своими дубинами и пихают все, что можно в свои сумки. Персонажи легко могут застать холмовых гигантов врасплох. Гостиница и салун, известные как, Хвост Черного Быка находится на дорожной развязке. Еще два **холмовых гиганта** прорвались через фасад гостиницы и уничтожили большую часть обстановки, включая лестницу, что вела на второй этаж, и предались обжорству и алкоголизму. Если они услышали звуки боя снаружи, то поняв откуда, они начинают метать скамьи, бочки и все, что попадется им под руку, вместо камней.

Сокровища

У каждого холмового гиганта есть мешок, содержащий 2d6 x 100 см и 1d4 обыденных предметов, определяющихся броском по таблице предметов в сумке гиганта из ведения.

Когда монстры будут изгнаны, персонажи могут поехать на север, на край Высокого Леса, чтобы сообщить жителям деревни, что они могут безопасно вернуться. Если они делают это, благодарная старушка-вдова по имени Зоранда Хеллер (ЗД женщина Чондатанская **обыватель**) дает им *кольцо защиты [Ring of Protection]*, которое её муж, хозяин ранчо, нашел в полях.

Уттерси [Uttersea]

Смотри раздел «Туэрн».

Долина Кедран [Valley of Khedrun]

Эта промерзшая долина на южной окраине Хребта Мира названа в честь легендарного дварфского героя, что использовал свою секиру для того, чтобы выкроить родину для дварфов на Севере среди земель волков, орков и гоблиноидов. В долине Кедран часто появляются утгардтские варвары племени Великого Змея.

Лес Вордрорн [Vordrorn Forest]

Хвойный лес к югу от цитадели Адбар также иногда называют Призрачным Лесом по двум причинам. Во-первых, его близость к Ледяным Горам обеспечивает ему постоянный покров холодных туманов. Во-вторых, хорошо известно, что в Вордрорнском Лесу очень много нежити, особенно бестелесной, например, приведений, спектров и призраков. Эти беспокойные духи похоже намерены оставаться в лесу и редко беспокоят путешественников, которые не заходят на их территорию.

Глубоководье [Waterdeep]

Город Роскоши это шумный, окруженный стеной город на Побережье Меча. Некоторые торговцы считаю Глубоководье лучшим снабженческим центром в мире, с кучей отличных ремесленников, экспертов, полезными контактами и потенциальными работниками, которых можно здесь везде найти. Другие предостерегают, что город является домом для армии потенциальных врагов для всех, кто не осторожен и каждый согласится с тем, что его широкие улицы полны шпионов.

Глубоководские дворянские семьи и гильдии оказывают огромное политическое и экономическое влияние на всё Побережье Меча, но в самом городе истинная сила у Тайных Лордов Глубоководья — правителей, чья личность великая тайна. У такого правления есть и публичное лицо — Открытый Лорд Глубоководья. Текущий Открытый Лорд, Леди Лаэраль Сильверхэнд, находится на позиции всего лишь несколько месяцев. Множество городских дворян и гильдмастеров соперничают за ее внимание, одновременно плетя заговоры с целью вырвать как можно больше власти из её рук. Также здесь есть проблемы между Жентаримом, который закрепился экономически в город и Занатарской Гильдией Воров, что контролирует местный криминальный мир.

Персонажи, принадлежащие Арфистам, Ордену Перчатки, Альянсу Лордов, Жентариму, могут найти представителей фракции в Глубоководье. Более подробную информацию о городе и его карту можно найти в Путеводителе приключенца по побережью Меча.

Предлагаемое столкновение

Вскоре после прибытия персонажей в Глубоководье, небесный замок гигантов прилетает сквозь облака и зависает над городом, его зловещая тень вызывает повсеместную панику. Леди Лаэраль Сильверхэнд посылает геральдов успокоить людей и сказать им, что с городом ничего не случится. Если авантюристы решат заняться расследованием, они должны придумать способ попасть на замок гигантов, который находится на 1000 футов в воздухе. Замок имеет структуру схожую с Замком Лин Армаал (смотрите главу 9, «Замок Облачных Гигантов») и является домов для нейтрально-доброго клана, состоящего из четырех взрослых **облачных гигантов**, трех юных облачных гигантов, четырех одомашненных **грифонов** и восьми **каменных гигантов**, что служат охранниками. Юные облачные гиганты имеют характеристики **холмовых гигантов**, со следующими изменениями:

- У молодых облачных гигантов значение Интеллекта 10 (+0), а Мудрости и Харизмы 12 (+1).
- У них следующие навыки: Проницательность +4, Восприятие +4. Значение их пассивной Мудрости (Восприятие) 14.
- Они говорят на Общем и Гигантском
- У них есть способности облачного гиганта врожденное колдовство и острый нюх.

Эти облачные гиганты — картографы, которые улучшают и уточняют карты Побережья Мечей во время своих поисков древних полей сражений и забытых реликвий Остории. Они не хотят причинить никакого вреда Глубоководью, однако город заинтриговал их. Они уверены, что Глубоководье было построено на поселении древних гигантов, уничтоженном драконами десятки тысяч лет назад. Облачные гиганты собираются встретиться с городскими лидерами чтобы узнать больше об истории Глубоководья и определить, есть ли какие-либо останки Остории, которые сохранились до наших дней. Благородный глава семьи — это осторожный и стремящийся к знаниям облачный гигант Граф Нимболо. Его жена, Графиня Мулара не доверяет «мелкому народцу» и не разрешает персонажам передвигаться по ее дому без эскорта.

Хотя эти гиганты не представляют опасности для Глубоководья, им известен по крайней мере один злой облачный гигант, который намерен захватить земли меньших народов себе во владение — это Графиня Сансури. Они рассказывают персонажам, что Сансури разыскивает затерянную сокровищницу с драконьей магией, но они не знают, где расположен ее облачный замок.

Сокровища

Если герои уничтожат гигантов, они смогут разграбить их имущество. Графиня Мулара носит два украшенных камнями ожерелья (каждое стоит 7500зм и весит 125 фунтов). У них с графом есть коллекция из двадцати декоративных масок и разукрашенного золота (каждая стоит по 750зм и весит 50 фунтов). Среди мебели в их спальне есть алебастровый сундук, в котором лежит 800пм и 1к3 магических вещей, определяемых броском кубика в Таблице Магических Вещей F в главе 7 *Руководства Мастера*. Сундук весит 500 фунтов и закрыт заклинанием *волшебный замок* [arcane lock].

Путевая гостиница [Way Inn]

На юго-востоке от Даггерфорда, Торговый Путь проходит через центр Путевой Гостиницы, маленькой деревни со стенами в двадцать футов высотой из оштукатуренного гранита и деревянными воротами вдоль дороги, на севере и юге. Большой двухэтажный постоялый двор, также называющийся Путевая Гостиница, – центр деревни, уже долгие годы служащий популярным пристанищем для усталых путников. Богатые купцы и дворяне останавливаются здесь, пока совершают свои охотничьи набеги в Туманный Лес. Трактирщик Кросс Вилер (нейтрально добрый мужчина тетирец человек **разведчик** [scout]), также и отставной следопыт, который хорошо знает лес и имеет друзей среди эльфов, что живут там.

Непогожий лес [Weathercote Forest]

По неизвестной причине никакая магия прорицания или ясновидение не могут пронзить сухой участок зелени на краю пустыни Анорох. Дровосеки из Парнаста предупреждают приключенцев не заходить глубоко в Непогожий Лес, потому что древняя эльфийская магия заставляет людей исчезнуть навсегда.

Вестбридж [Westbridge]

Деревня растянулась вдоль Долгого пути между Красной Лиственницей и Трибором. В Вестбридже (названном так, потому что находится к западу от Каменного Моста) находится постоялый двор Урожай, расположенный на западной стороне Длинной Дороги, стоящей перед Каменным Путём. Владелец гостиницы приветливый Хэривин Дардракон (хаотично-добрый мужчина сильный сердцем полуросли обыватель), кудрявый коллекционер и торговец картинами и статуэтками сомнительной художественной ценности.

Западный лес [Westwood]

Запутанный лес, окутавший восточные подножья Гор Меча, Западный лес вмещает в себя часовню Майликки, несколько лагерей дровосеков, которые часто силой захватываются на сезон или на несколько месяцев разбойниками или Утгардтскими варварами, и некоторое количество заросших остатков древнего эльфийского королевства Рилитар.

Китовые Кости [Whalebones]

Мелкие воинственные корольки правят маленькими островами, известными как Китовые Кости, названные так из-за скелетов, которыми усеяны пляжи. На нескольких крупных островах живут рухи, которых штормовые гиганты Вихря используют как ездовых животных. Островитяне оставляют сокровища для гигантов и еду для рухов как дань.

Вомфорд [Womford]

Небольшая деревня вдоль Железного пути была известна Айронфорд до тех пор, пока рядом с ней не убили дракона. Проходящие стали называть её Вирм Фордом, а это имя преобразовалась из-за особенного местного диалекта в Вомфорд. В деревне есть причал на реке Дессарин для погрузки зерна, муки с местной мельницы. Он же является рынком и источником различных припасов для окружающих ферм, с которых сюда привозится зерно. Помимо мельницы в деревне есть несколько зернохранилищ и россыпь домов, в некоторые из которых расположились небольшие магазины. К западу от деревни расположен мост Железного Брода, длинный и узкий ветхий деревянный мост, перекинутый через реку Дессарин и ведущий к постоялому двору Баржедел, маячащему на вершине холме.

Вомфордовцы закрывают, запирают свои двери и окна по ночам, так как бояться Летучую мышь Вомфорда, ночного хищна, что утаскивает деревенских после наступления темноты; в разделе «Постоялый двор Баржедел» можно найти больше информации об этом существе.

Крепость Ксантарла [Xantharl's Keep]

Ксантарл был известным следопытом и исследователем Севера. Укрепленная деревня, носящая его имя, стоит посреди пустоши на западной стороне печально известного своей опасностью участка Долгого пути. Внешняя стена с тяжелыми арбалетами, прикрепленными к бойницам, окружает крепость с покатой крышей для сброса снега. Крепость окружена дюжинами узких каменных домов с тяжелыми ставнями и такими же крутыми скатами крыш. Таверна и постоялый двор Падающий Орк деревянная постройка, воздвигнутая поверх остатков старого каменного здания, которое сгорело, находится у главных ворот рядом с конюшнями. Неуклюжая, но всё же гостеприимная владелица Арзастра (ЗД женщина **полуогр**) недавно приютила щитового дварфа без гроша в кармане по имени Ларг и платит ему немного медяков за чистку конюшен.

«Ларг» рассказал Арзастре, что он и его спутники искатели приключений попали под лавину во время охоты на красного дракона в долине Кедран, и он остался единственным выжившим. Эта история придуманная, но Арзастра в неё поверила. Изворотливый дварф на самом деле разыскиваемый преступник Уорвил «Долгоносик» Форкбирд. Персонажи могут знать о нём после разговора с определенными НИП (такие как сэр Барик Нилеф из Брин Шандера или Дарз Хелгар из Трибора) или просмотра объявления о розыске в Длинном Седле. Долгоносик может быть найден в конюшнях за чисткой в течении дня или одиноко пьющим в отдельной, обставленной простой мебелью комнате для гостей на верхнем этаже ночью. Долгоносик старается не встречается взглядом с незнакомцами. У него статистика, как у **капитана разбойников** [bandit captain] со следующими изменениями:

- Долгоносик — нейтрально-злой
- Его скорость 25 футов
- Он совершает с преимуществом спасброски против яда и имеет сопротивление к урону ядом.
- У него тёмное зрение 60 футов, и он разговаривает на Общем, Драконьем и Дварфском.
- Вместо сабли и кинжала, он носит с собой пару ручных топоров +1 (+5 к попаданию для каждого). Действием он может совершить три рукопашных атаки: две атаки одним топором и одну другим. Каждый ручной топор наносит режущий урон 6 (1к6+3) при попадании.

Лорд Крепости Ксантарла — Нарбек Хорн (нейтральный мужчина щитовой дварф **рыцарь**, вооруженный секирой вместо двуручного меча), который отчитывается Маркизу Мирабара. У Нарбека есть посыльный камень, который позволяет разговаривать с маркизом напрямую, чем достигается быстрая передача сообщений об угрозах Мирабару с юга. Нарбек командует гарнизоном ста пятидесяти ветеранов, который вдвое больше населения самой деревни.

Предлагаемое столкновение

Стражи на крыше сторожевой башни обнаружили **морозного гиганта**, приближающегося с запада вместе с маленькой армии из пятидесяти **гоблинов** и десяти **хобгоблинов**, плюс пять **огров** с метателями гоблинов (смотрите врезку «метатели гоблинов» в главе 2). Хобгоблины формируют фалангу спереди группы с ледяным гигантом позади них и неуправляемая толпа огров и гоблинов держится позади.

Даже без помощи персонажей, башня может дать отпор нападающим с небольшими потерями. (Многие гоблины погибают, будучи запущенными из метателей в башню.) Во время суматохи, любой персонаж, что пройдет проверку проницательности со сложностью 20 поймет, что осада — уловка и отвлечение от восточных ворот деревни, где происходит реальное нападение.

Некоторое время назад, Уорвил Форкбирд (Вилкобородый) сказал нескольким друзьям, что ему нужно место, чтобы скрыться и планировал залечь на дно в Крепости Ксантарл. Один из его друзей предал его, сообщив об этом ледяному гиганту, что сейчас атакует крепость, его имя Калтивар. Гигант намеревается получить вознаграждение в 5000 золотых за захваченного дварфа и использует гоблиноидов и огров, чтобы те помогли захватить дварфа. Пока гарнизон занят на западной стороне города, десять **багбиров** тихо карабкаются через восточную стену, чтобы захватить Уорвила. Если у персонажей уже есть дварф в заключении, багбиры пытаются забрать Уорвила у них. Если Уорвил мертв и багбиры видят его труп, они немедленно пытаются сбежать из крепости и отчитаться перед Калтиваром. Персонажи, которые не знают о присутствии Долгоносика и его истинной личности, могут слышать, как дварф и багбиры дерутся в конюшне выбросив не меньше 15 на проверке внимательности, и Долгоносику удается убить несколько багбиров, прежде чем его упакуют в мешок.

Сокровища

Калтивар, ледяной гигант, носит с собой мешок с 2к6 х 100 золотых монет, 1к4 мирских предмета (определяются путем бросков по таблице Мешка Гиганта во вступлении), и один магический предмет, определяющийся броском по Таблице Магических Предметов С в главе 7 *Руководства Мастера*. У гоблиноидов нет сокровищ.

Яртар [Yartar]

Укрепленный город Яртар располагается на восточном берегу реки Дессарин. На западном берегу напротив стоит окруженная стеной крепость подконтрольная городу. Их соединяет широкий каменный мост. Путники должны пройти через цитадель и пройти досмотр прежде, чем продолжить свой путь на запад в сторону Трибора или пересечь мост к западным воротам города. Эвермурский путь проходит через самое сердце Яртара, соединяя западные и восточные ворота города. К востоку от города торговая дорога становится гравийным трактом.

Яртар процветает и становится все более густонаселенным. Некоторые старые здания были снесены и на их месте были построены новые, высокие, иногда до четырех этажей в высоту.

Так как город является важнейшим речным портом, выбираемый глава города носит звание Водный Барон. Сейчас Водным Бароном является Нестра Рутиол (ЗЗ женщина тетирка человек **дворянка**), проницательная и мстительная женщина в возрасте 50 лет. Яртар — член Альянса Лордов, и Рутиол считает это членство жизненно важным для выживания и процветания ее города. Она в курсе, что Жентарим и Арфисты прочно укоренились в городе, но ее путь пересекается с их только в тех случаях, когда благополучие Ятарцев оказывается под угрозой. Обе фракции проникли в местную воровскую гильдию — чисто женскую Руку Яртара.

Персонажи, получившие рекомендательное письмо Тамалин Зоар (смотри секцию «Зовущие Роги»), могут предъявить его члену Руки Яртара и получить один из следующих вариантов помощи от гильдии:

- Если персонажи ищут в городе личность, местонахождение которой неизвестно, гильдия может найти ее через 4к6 часов.
- Если персонажам надо сбыть добычу, Рука Яртара может найти (не обязательно честных) покупателей для них.
- Если персонажи приходят в Яртар в поисках быстрого средства перемещения, Рука Яртара расскажет им о не таком уж секретном круге телепортации, охраняемом волшебником по имени Колбаз (смотри секцию «Внутренние Круги» в конце этой главы).

Самая большая угроза Яртару это Общество Кракена (смотрите главу «Фракции Севера» во вступлении), которые пытается получить контроль над городом и превратить его в свою крепость. Одним из дворян Яртара является член Общества Кракена по имени Хаспер Драйлунд. Лорд Драйлунд стремиться сместить Рутиол с должности городского Водного Барона. Он не может это сделать, до тех пор, пока не соберёт достаточно поддержки для гарантированной победы на выборах, чтобы определить правопреемника. Он надеется, что победит в голосовании путем изобличения и взяточничества (или шантажа) самых коррумпированных яртарских чиновников, а также устраивая экстравагантные вечеринки на борту его роскошного и декорированного судна. Для большей информациии о Лорде Драйлунде и его лодке, смотрите главу 11.

Зелбросс [Zelbross]

На полпути между Секомбером и Шумноводьем, на старой Делимбийрской дороге, находятся обугленные деревянные останки и обвалившийся дымоход постоялого двора, который был сожжен разбойниками многие годы назад. Обгорелый деревянный знак в форме лисьей головы все еще висит над почерневшим дверным проемом, а название гостиницы — «Хитрый лис» практически нечитаемо от огня. Заросшая грунтовая дорога ответвляется от гостиницы на юг.

Персонажи, что следуют по грунтовой дороге обнаруживают снесенные руины фермерской деревни на северном берегу реки Делимбийр. Только несколько обветшалых деревянных пирсов говорят о том, что раньше здесь была деревня Зелбросс. Заброшенное место имеет отличный вид на Южный лес через реку, что дает представление о том, почему поселенцы выбрали это место, но нет никаких подсказок о том, что случилось с жителями или кто их атаковал. Зелбросс заброшен уже больше десяти лет.

Предлагаемое столкновение

Если персонажи обыскивают руины Хитрого Лиса, она могут встретить со сбежавшего из племени Синего Медведя ребёнка (см. раздел «Варвары Утгардтцы» этой главы). Он прячется в камине таверны, и персонажи с пассивным Восприятием 12 или больше заметят его при осмотре руин. Орок — мальчик девяти лет с ржавым кинжалом и самодельной пращой. Он с ног до головы покрыт сажей и грязью. В его чёрный вшивые волосы вплетены палочки. Он понимает, что не стоит атаковать хорошо снаряженных приключенцев, но не испытает сомнений и даст отпор любому, кто попытается причинить ему вред. У Орока характеристики **кобольда** со следующими изменениями:

- Орок хаотично-нейтральный.
- У него нет тёмного зрения.
- Он разговаривает на Ботии (языке Утгардцев) и ломаном Общем.
- У него отсутствует чувствительность к солнечному свету кобольдов (но есть Тактика стаи).

Братья и сестра Орока нещадно измывались над ним, поэтому он сбежал из своего племени. Несмотря на то, что он чистокровный утгардтдец, ничто в нём не говорит о принадлежности к племени Синего Медведя. Орок скрывает свой происхождение, так как боится, что его отправят обратно в племя. рет её и удирает в свою «берлогу», где будет есть. Он также убежит в камин, если увидит какую-либо магию. Как и большинство утгардтцев, он боится магии и недоверчив к заклинателям.

Орок приглядывается к представителям дикой местности, таким как варвары и следопыты. Если такой персонаж будет дружелюбен к нему, мальчик привязывается к этому персонажу и становится его последователем. В ином случае Орок не будет охотно сопровождать отряд, предпочитая остаться в своём убежище и жить ловлей рыбы в близлежащей реке.

Зиморвэн Холл [Zymorven Hall]

На нависающей над Ровинской дорогой скале, с которой открывается отличный вид на Вечные Болота к югу и Лунолесье к северу, угнездилась крепость из оштукатуренного камня с крутой крышей, по углам которой расположены деревянные статуи воющих волков. Уходящая в сторону от основной дороги развилка приводит к рву и воротам. Из крепости, семья Зиморвэн из Сильверимуна наблюдала за окружающими землями четыре поколения.

Лорд Хартос Зиморвэн (хаотично добрый чондатанец мужчина человек **рыцарь**) командует Зиморвэн Холлом, кажется правда, здесь нет стражи для его защиты. Во многих из залов и коридоров в темных углах стоят наборы доспехов, мечи висят на отделанных дубом стенах, а по каменным полам разложены пыльные ковры. На самом деле это наборы **оживленных доспехов**, **летающие мечи** и **удушающие ковры**, что повинуются командам Лорда Зиморвэна. Лорд Зиморвэн пользуется услугами писца, конюшенного, повара, музыканта (все они **обыватели**), а также старой ведьмы (характеристики **друида**), что квалифицирована в создании лекарств и припарок.

Долг Лорда Зиморвэна быть бдительным и следить за угрозами, что могут прийти с любой стороны. Солдаты, что верхом патрулируют Ровинскую дорогу, могут использовать крепость как место отдыха, где они могут получить еду, питье и уход за лошадьми. Персонажи, что взяли задание Ургала Мелтимера (смотри главу 2) могут иметь причины для визита Зиморвэн Холла.

Особые столкновения

Следующие столкновения лучше сработают, если происходят до того, как персонажи будут готовы двигаться в главу 4 «Избранный Путь». Некоторые из специальных заданий, полученных в главе 2, могут проложить дорогу, ведущую к одному из этих столкновений; тоже самое относится и к некоторым предложенным столкновениям, представленных в этой главе выше.

Старая башня

Вы можете использовать это столкновение в любое время путешествия группы по суше. Местоположение не так важно, но было бы идеальным разместить башню в долине Дессарин.

> Вы замечаете полуразрушенную башню на вершине холма в четверти миле впереди. Части её конической крыши и внешней стены обвалились внутрь, образовав зияющую дыру, над которой летают четыре ястреба.

Если персонажи находятся в нескольких сотнях футов от башни (см. карту 3.14), добавьте:

> Большой валун закрывает вход в основании башни, и ужасный шум доносится из неё: низкая гортанная печальная песнь, доносящаяся из уст чего-то огромного и страшного.

Женщина **холмовой гигант** [hill giant] по имени Муг забаррикадировалась в этой одинокой башне для того, чтобы её никто не беспокоил, пока она предаётся жалости к самой себе. Вождь Гух забрала Храка, мужа Муг, себе, не оставив Муг никого, кого можно было бы ежедневно унижать. Муг поёт исполненную страдания мелодию, громкость которой усиливает акустика башни.

Муг сидит на верхнем уровне башни (зона 2), её ноги свисают через отверстие в полу. С этой позиции она может увидеть любого зашедшего через переднюю дверь, через окно над входом или проём в верхней части стены. Она сидит спиной к восточному окну над лестницей и не увидит никого, приближающегося с этой стороны. Её непрестанное пение настолько громко, что она ничего не слышит кроме очень громких звуков извне башни.

Ястребы, что летают над башней, это четыре **кровавых ястреба** [blood hawks]. Любой персонаж, что обратит свой внимание на птиц, может разглядеть их красные перья при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл10 или вспомнить их агрессивный характер успешной проверкой Интеллекта (Природа) Сл10. Кровавые ястребы атакуют любое существо, что попробует попасть в башню через разрушенную стену или крышу, но в остальных случаях будут держать дистанцию. После того как ястребы атакуют, Муг нельзя застать врасплох.

1. Нижний уровень

Муг оставила огромный валун перед входом. Маленький персонаж может протиснуться внутрь башни через узкую щель. Также валун можно откатить успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл25. Деревянная лестница идет вдоль внутренней стены, поднимаясь по часовой стрелке и формируя ниши в разных местах. На каждой нише есть девятифутовая в высоту бойница, шириной в пять футов — словно тонкие свечи. Большая часть пола башни усеяна щебнем от полуразрушенных стен и щепками от частично порушенной крыши. Щебень считается труднопроходимой местностью.

Сокровища. Любой персонаж, решивший обыскать пол под слоем щебня, находит треснувший кусок пола, под которым находится полость. Многие годы назад полурослик-авантюрист по имени Келтар Дардрагон захоронил здесь под полом сундук с сокровищами, но так и не смог вернуться за ним до своей смерти. Муг не заметила этот хоть и закрытый, но потрепанный сундук. Персонаж с легкостью может сломать или взломать его (не требуется проверка характеристики). В сундуке лежат 300 см и два магических предмета, определяемых по Таблице В Магические предметы из *Руководства Мастера*.

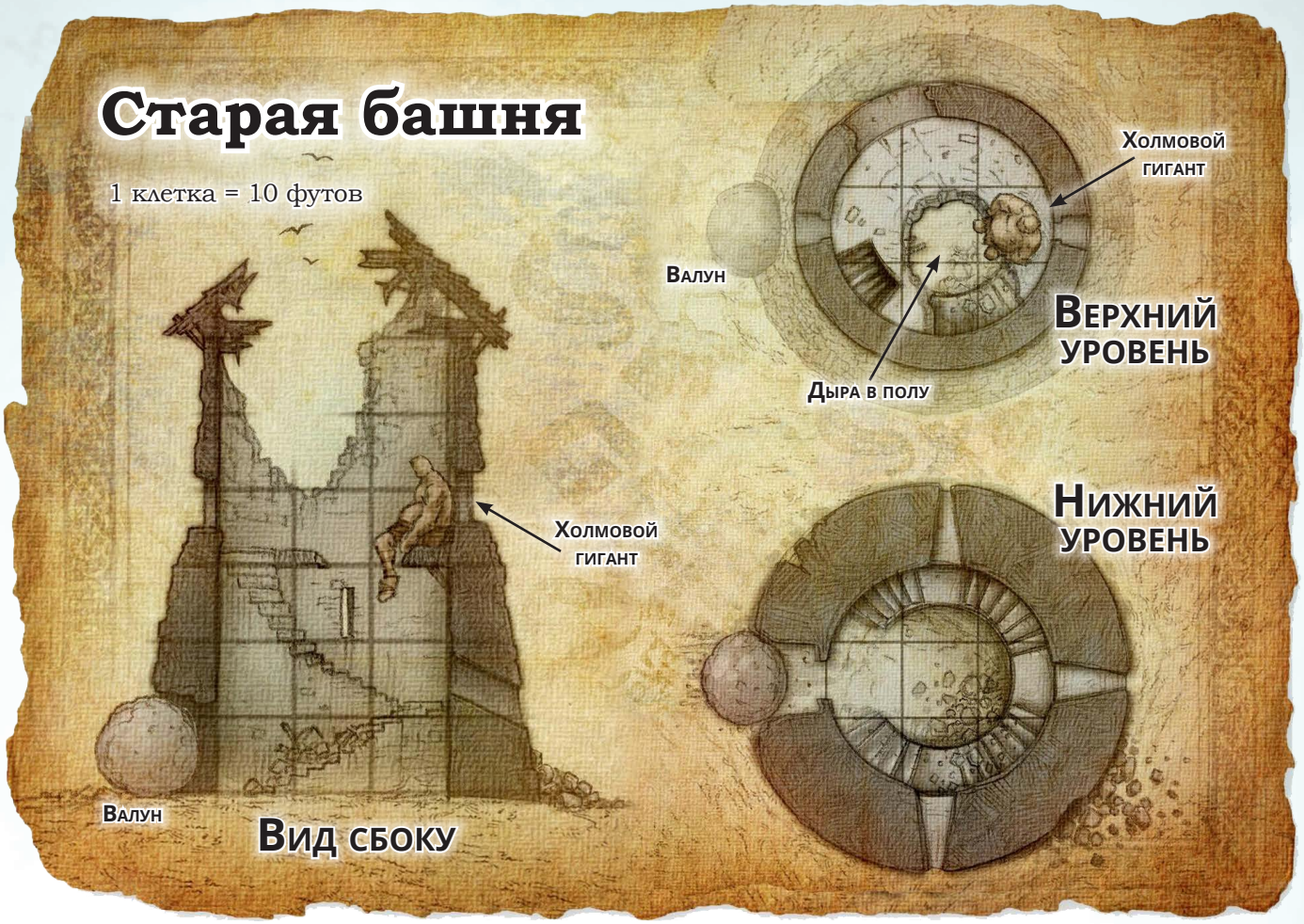
2. Верхний уровень

Ничего ценного на этом уровне башни не найти кроме большой сумки, лежащей на полу. Определите её содержимое тремя бросками по таблице «Содержимое сумки гиганта» из Введения.

Муг здесь, если её не поймали раньше. Если персонажи ждут ее снаружи, Муг проголодается и прекратит своё жалобное пение через 2к20 минут. Голод заставляет ее быстро спрыгнуть вниз, отодвинуть валун и отправиться из башни на поиски еды. Если персонажи прячутся и дают ей уйти, то она вернется в башню через 3к10 часов с визжащей свиньей подмышкой.

У Муг плохой опыт общения с малыми народами в прошлом. Поэтому она склонна атаковать при столкновении. В ее башне достаточно обломков, чтобы в обозримом будущем у нее не возникло недостатка в камнях для метания. Любой персонаж, пытающийся успокоить Муг, говоря с ней спокойно и умиротворяюще на Гигантском, может сделать проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12.Если Муг также ублажить едой, проверка делается с преимуществом.

Если проверка успешна, то Муг прекращает атаки на достаточно длительное время, чтобы выслушать персонажей. Также она раскрывает, почему она такая несчастная. Если персонажи обещают воссоединить Муг с её мужем, то она начинает радоваться и в ответ готова изо всех сил помочь им. Муг знает, где живёт Вождь Гух и может проводить отряд в Грудд Хауг (см. главу 5 «Логово Холмовых Гигантов»). Она также знает, что в Градд Хауге полно орков, гоблинов, хобгоблинов и огров. Муг боится Вождя Гух больше чем персонажей, и добровольно не будет помогать



Карта 3.14: Старая башня

им атаковать это место. Она предпочитает держаться на безопасном расстоянии от логова холмовых гигантов (где-то на пол мили), но персонажи могут убедить её сопроводить их, чтобы она смогла помочь опознать Хрука и освободить его из рук вождя гигантов. Даже если она присоединится к нападению на Грудд Хауг, Муг не хочет атаковать других холмовых гигантов. Когда она встречает своего мужа, то хватает его за волосы и тащит подальше от Грудд Хауга.

Муг — хаотично-злая и поэтому склонная к резким перепадам настроения. Она потеряет терпение и нападет на персонажей, если те прекратят повторять их обещание ей помочь и давать ей еду. Всякий раз, когда Муг пробуждается после долгого отдыха, она забывает персонажей и атакует их, после чего персонажу придётся повторить проверку Харизмы (Убеждение), чтобы снова заполучить её доверие.

Внутренние Круги

Многие специальные задания во 2 главе могут привести персонажей в Башню Лунного Света в городе Эверлунд. Если персонажи не получили ни одно из этих заданий, вы всё равно можете провести это столкновение путем ввода агента Арфистов, который встретится отряду и предложит им нанести визит в Башню Лунного Блеска, особенно если они ищут способ быстрого перемещения.

Башня Лунного Света подробно описана выше в разделе «Эверлунд» в этой главе. Её обитатель архимаг Кровен Вэлхарроу хорошо осведомлен о «гигантской проблеме». Если персонажи обратятся к нему, то он предупредит их, что волнения гигантов создают серьезную угрозу существующему балансу сил на Севере. У него все основания считать, что и Арфисты, и Альянс Лордов, и Изумрудный Анклав, и Орден Перчатки, и Жентарима — предпринимают действия по защиты цивилизации от нападок гигантов. Кроувен знает, что у гигантов и драконов долгая история конфликтов и он подозревает, что драконы могут как-то быть замешаны (напрямую или нет) в восстании гигантов.

Кроувен не совсем приключенец, но он любит приключенцев и использует их для своей грязной работы. Если персонажи рассказывают, что пытаются остановить угрозу гигантов, Кроувен предоставляет группе свободный доступ к секретной сети телепортационных кругов, что используется им и арфистскими волшебниками в путешествиях. Он также выдаёт персонажам лист пергамента, на котором показаны все шесть кругов и их символьные адреса (покажите игрокам рисунок 3.1). Круги расположены в Эверлунде, Шумноводье, Мирабаре, Невервинтере, Глубоководье и Яртаре. Конкретное расположение этих кругов кратко описано ниже, и в каждом месте есть заклинатель Арфистов, готовый произнести заклинание круг телепортации по требованию отряда. Каждый заклинатель имеет характеристики **мага** [mage], со следующими изменениями:

- Каждый заклинатель разговаривает на Общем, Драконьем, Дварфском и Эльфийском.
- У каждого заклинателя подготовлено заклинание *круг телепортации* [teleportation circle] вместо *конуса холода* [cone of cold].

Круг Эверлунда

Эверлундский круг телепортации расположен в круглой комнате в башне Лунного Света. На дверь комнаты наложено заклинание *волшебный замок*, однако маги башни могут обойти его действие. Кроуэн приказал несдержанному, но надёжному подмастерью по имени Несприл Менк (ЗД мужчина дамаранец человек **маг**) присматривать за кругом днём, а ленивому и недосыпающему подмастерью по имени Флэуэн Альдарк (НД мужчина чондатанец человек **маг**) следить за кругом ночью. Если персонажи прибывают во время смены Флэуэна, то с вероятностью 90 процентов он крепко спит, распластавшись в кресле.

Круг Шумноводья

Круг телепортации в Шумноводье расположен в погребе под таверной «Улыбающийся сатир». Погреб квадратный, со стороной в 30 футов. Под деревянной лестницей уместилась незаправленная постель, в которой спит **маг**, присматривающий за кругом. Его имя Ревил Сломбарр (ХД мужчина Чондатанец человек). Это коренастый молодой человек, который время от времени увиливает от своих обязанностей, чтобы сходить в местные увеселительные заведения. Существует шанс 50%, что когда персонажи прибудут, его не будет на месте. В таком случае он возвращается через 1к4 часов.

Лестница ведет в огромный сундук, закреплённый в комнате наверху. Персонажи, которые выползают из сундука, оказываются в прикрытом занавеской гардеробе, находящемся рядом с баром. Владелец «Улыбающегося сатира», союзник арфистов по имени Гарвин Амбрил (ЗД мужчина человек **обыватель**), старается всеми силами, чтобы прикрыть Ревила.

Круг Мирабара

Мирабарские власти были бы в ярости, узнай они, что арфисты подвергли риску безопасность города, создав постоянный круг телепортации в пределах стен Мирабара. Круг начертан на чердаке конюшни и может быть быстро спрятан под сеном. Смотритель круга, Зазспар Бронзогонь (ЗД мужчина щитовой дварф **маг**), изображает конюха, одетый в кожаную одежду и с соломинкой в бороде.

Круг Невервинтера

Круг в Невервинтере нарисован на полу чердака в скрипучем старом трёхэтажном таунхаусе, который арфисты используют как место встречи. Отвечает за круг уверенная, но неловкая в общении молодая женщина по имени Сэндайс Перогром (НД женщина тетирийка человек **маг**), которую Арфисты тренируют, чтобы она проникла в Магическое братство. Лестница ведет с чердака вниз в кабинет, где Сэндайс окружила себя свечами и кучами открытых книг.

Круг Глубоководья

Круг Глубоководья расположен внутри склепа, стоящего на возвышении в обнесённом стенами глубоководском кладбище, Городе мёртвых. Склеп двухуровневый, над его входом на камне начертано «МИРНА». Вход запечатан с помощью заклинания *волшебный замок*. Верхний уровень занимает сам склеп, в котором расположен каменный саркофаг, за которым присматривает **щитостраж**, натренированный поднимать крышку саркофага, если кто-то вслух произносит имя Мирна. В саркофаге проход на каменную лестницу, ведущую вниз, в комнату, освещённую с помощью магии. Круг расположен на полу этой комнаты, в которой также находятся небольшая ниша с рабочим кабинетом и койкой для присматривающего за кругом мага, бледной и хрупкой девушкой по имени Тестрил Меллардин (ЗД женщина чондатанка человек **маг**). Она носит на шее амулет контроля щитового стража.

Круг Яртара

Арфисты приобрели виллу в самом сердце Яртара, которая должна была быть снесена. За полуразрушенным зданием расположен квадратный шириной в 40 футов внутренний дворик с садом, который огорожен обвитой плющом каменной стеной высотой 8 футов. Заклинание *мираж* [hallucinatory terrain] скрывает не только *круг телепортации*, начертанный на камне посередине внутреннего дворика, но и ломаные лавочки, поросшие сорняками клумбы и разбитые статуи, что окружают круг. Когда заклинание *мираж* активно, сад выглядит так, как выглядел в свои лучшие дни. Посреди цветов и каменных лавочек расставлены статуи резвящихся сатиров и дриад. Сварливый старый арфист по имени Колбаз (НД мужчина калишит человек **маг**) живет на вилле, обновляя заклинание *мираж* каждый день в полдень (это заклинание подготовлено у него вместо *ледяного шторма*). Он использует свои заговоры, чтобы отпугнуть бродяг и прочих незваных гостей.

Харшнаг

Это столкновение может произойти где угодно на Севере и предназначено направить приключенцев в главу 4 «Избранный Путь». После шатания по всему Северу, персонажи могут достичь такого момента, в который не могут решить куда идти дальше. Это будем лучшем моментом для использования этого столкновения.

Судьба сводит персонажей с Харшнагом Мрачным, легендарным добрым морозным гигантом. В тавернах по всему Северу одни знают его как чудовище, другие как героя. В Глубоководье его помнят как самого большого члена Серой Силы -печально известной своей разрушительностью компании искателей приключений, что не раз приходила на защиту города. Говорят, что ему уже несколько сотен лет. Харшнаг бродит по диким землям с секирой в руке, охотясь на своих злых собратьев.

История Харшнага не важна для этого приключения, да и сам он не любит говорить о своём прошлом. Важно то, что он знает о разрушении Уложения, о том, что у штормовых гигантов больше нет силы, способной держать гигантов помельче в узде и что король Гекатон пропал. Его цель — защитить Север от разграбления злыми гигантами, а заодно найти искателей приключений, что разделяют его стремления. К моменту встречи с персонажами он уже прикончил несколько гигантов.

Харшнаг выглядит как типичный морозный гигант, если не считать, что он закован в латный доспех и носит череп белого дракона в качестве шлема. Его зазубренный топор также выглядит довольно внушительно. Это гигант, который не любит пустых разговоров и предпочитает действия словам. Когда он говорит вне боя, его голос на удивление спокоен и мягок. Но размахивая в пылу сражения топором, Харшнаг ревёт и смеётся, словно берсерк. В компании маленьких искателей приключений он старается не доминировать в социальном взаимодействии и не делать за них слишком много решений, потому что знает, каким хрупким и каким раздутым бывает порой их эго.

Харшнаг знает Север хорошо и нет шансов, что он потеряется в глуши. Он хорошо осознаёт, что многие малые народы с недавних пор страшатся гигантов, шагающих в их поселения. В результате при визите персонажами поселения, идущий с ними Харшнаг предпочитает остаться незамеченным на окраине. Исключением является Глубоководье, его гигант считает своим домом и не колеблется заходить в него, аккуратно отодвигая стражников, стоящих на его пути.

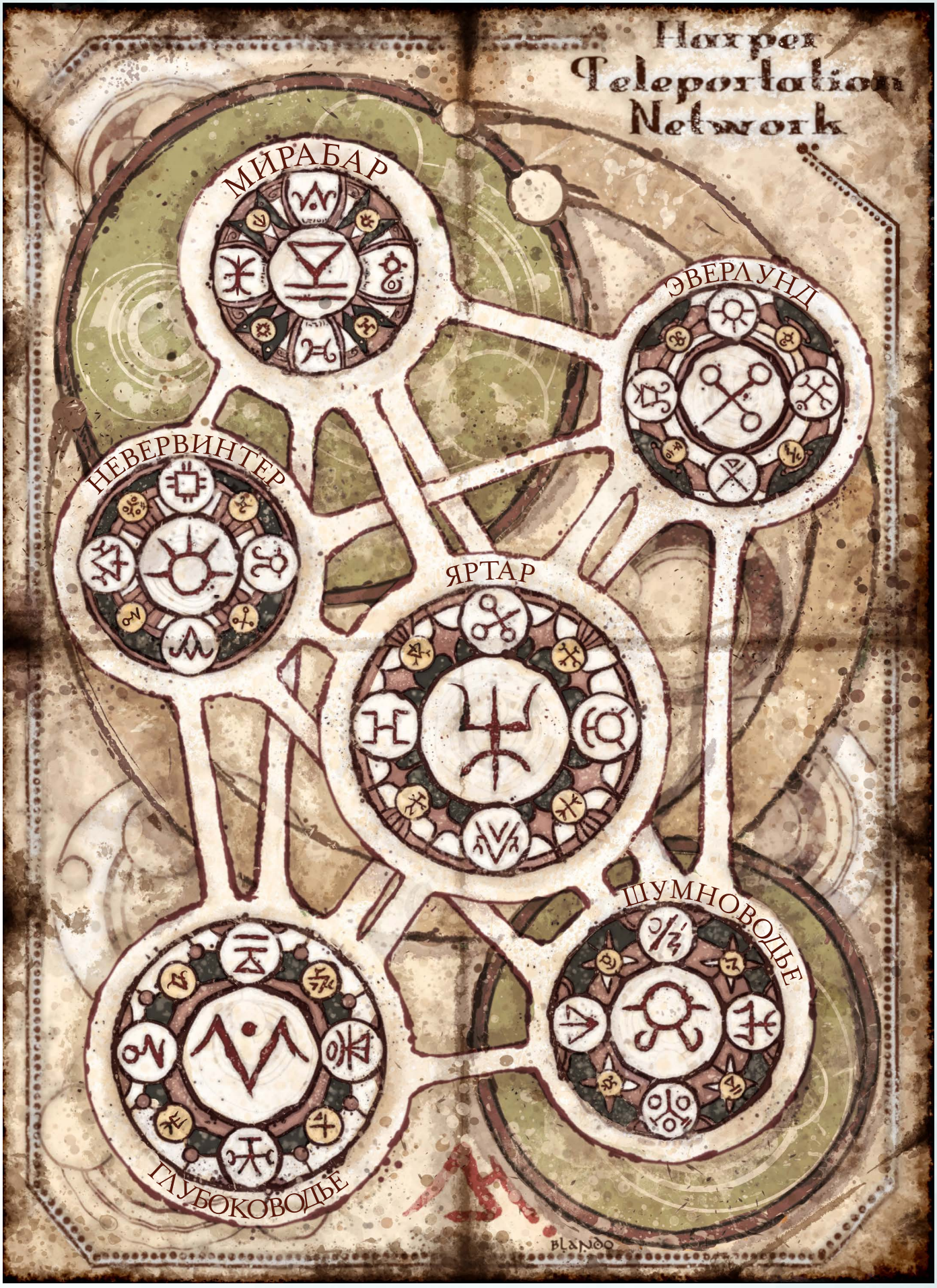


Рисунок 3.1: Круги телепортации Арфистов

Харшнаг это **морозный гигант** со следующими изменениями:

- Его мировоззрение — хаотично-добрый
- Он имеет 204 хита и носит комплект латных доспехов +3, которые способны менять свой размер в соответствии с владельцем. Этот доспех даёт ему Класс доспеха 21.
- Он разговаривает на Общем и Гигантском
- Харшнаг обладает легендарным сопротивлением. Один раз в день, при провале спасброска он может выбрать вместо этого преуспеть в нём.
- Он использует двуручный топор Гурта, который обладает длинной историей и некоторыми свойствами, связанными с холодом (см. Приложение В). Его бонус этим топором к попаданию +11 и при попадании он наносит рубящий урон 26 (3к12+7) или 39 (5к12+7), если цель является человеком.
- Его опасность 9 (5000 опыта)

Идея Харшнага

Хоть он и был счастлив, гуляя по Северу и убивая собратьев-гигантов тут и там, Харшнаг думает, что, возможно, пора проконсультироваться с кем-то более авторитетным. Он знает, где найти горный храм, построенный его древними предками под Хребтом Мира. Он называет этот храм Оком Всеотца. По легенде гигантов, в храме живёт божественный оракул. Харшнаг предлагает сопроводить персонажей в храм, чтобы они могли пообщаться с оракулом и узнать, как положить конец угрозе гигантов, нависшей над Севером.

Если персонажи соглашаются следовать за Харшнагом, он уводит их из той местности, где они находились в Долину Кедран. Отсюда он ведет их по заснеженному пути, что поднимается в замерзшие горы, до самого входа в храм (смотри раздел «Путешествие к Оку» в начале главы 4). В зависимости от того, где персонажи повстречали Харшнага, путешествие до храма может быть долгим и опасным; используете таблицу «Случайные столкновения в дикой местности», чтобы сделать путешествие запоминающимся.

Харшнаг в игре

Харшнаг не старается главенствовать в поединке, если от этого его меньшие товарищи почувствуют себя приниженными. Он не хочет казаться показушником. Он может понизить свою боевую эффективность следующими способами:

- Он совершает одну атаку в свой ход вместо двух.
- Он использует действие Помощь для оказания помощи в следующей атаки какого-либо персонажа против противника (см. подробнее о Помощи в главе 9 Книги Игрока).
- Он не делает ничего в свой ход кроме как насмехается над врагом, который мог бы атаковать одного из персонажей. Попытка удаётся и цель переключает своё внимание на Харшнага, если только персонаж не настаивает на том, чтобы остаться целью врага.

Глава 4: Избранный путь

ВЕДОМЫЕ МОРОЗНЫМ ГИГАНТОМ Харшнагом, приключенцы отправляются к Хребту Мира, взбираясь по ледяным уступам, чтобы добраться до построенного лордами гигантов Остории храма. Внутри комплекса они находят Глаз Всеотца, палату, которую древние гиганты использовали как оракул. Здесь персонажи выбирают свой путь, который приведет их в итоге к штормовым гигантам Вихря, обладающим ключом к восстановлению порядка среди гигантов.

После получения указаний от оракула, персонажи отправляются на следующий отрезок своего путешествия, но внезапное столкновение с Йимрит грозит положить этому путешествию конец, пока оно еще даже не началось. Понимая, что персонажам не выстоять против древнего синего дракона, Харшнаг бросает вызов Йимрит, отвлекая ее, чтобы персонажи могли бежать. Камни храма содрогаются и обваливаются во время сражения ледяного гиганта и синего дракона, погребая их обоих внутри горы, но персонажам удается уйти.

Путешествие к Глазу

Харшнаг предлагает отвести персонажей к Глазу Всеотца. Он не против идти по дорогам и тропам, но и не побоится пересечь холодную реку или отправиться в неизведанную дикую местность. Он ожидает, что персонажи будут поспевать за ним, но идет в нормальном темпе, чтобы у героев не накапливалось истощение.

Глаз Всеотца скрыт под ледяными пиками Хребта Мира, и до него можно добраться через горный проход, начинающийся в долине Кедран. После двух дней пути по безлюдной долине Харшнаг находит дорогу. К тому моменту, как придет время исследовать Глаз Всеотца, персонажи должны достичь 7 уровня.

Во время путешествия к Глазу может произойти одно или более случайных столкновений, на ваше усмотрение. Смотри секцию «Случайные столкновения в дикой местности» в главе 3. Персонажи также попадут в местность с экстремально низкими температурами (смотри секцию «Выживание в дикой местности» в главе 5 Руководства Мастера).

Глаз Всеотца

Глаз Всеотца — подземный комплекс, построенный гигантами (смотри карту 4.1), который сохранился в течение десятков тысяч лет. Лорды гигантов Остории приходили сюда в поисках мудрости и убежища. Харшнаг — один из немногих гигантов, знающих о храме. Несколько древних драконов, включая Йимрит, Клогиалиаматар и Клаута, также знают о его местонахождении.

Все в подземелье построено по размеру для гигантов. Харшнаг в целом знаком с планировкой и особенностями комплекса (кроме зоны 9), но не с ловушками и нынешними обитателями.

1. Вход под куполом

Естественная каменная дорога шириной 40 футов ведет ко входу в Глазу Всеотца. Голые скалы вздымаются на сотни футов по обеим сторонам дороги. Дорога покрыта футом снега, в котором персонажи видят свежие следы, ведущие в сторону горы. Успешной проверкой Мудрости (Выживание) Сл 15 персонаж может опознать, что следы принадлежат восьмерым людям. Эти следы принадлежат утгардтским варварам в зоне 4.

Дорога приводит к каменному куполу, вырезанному в скале. Шесть 30-футовых каменных колонн поддерживают свод, который бы на самом деле не обрушился и без них. На каждой колонне спиралью идет барельеф. С севера на юг колонны изображают следующие картины:

- Холмовой гигант, поднявший камень над головой
- Морозный гигант, срубающий большую ель
- Облачный гигант, летящий среди птиц в небе
- Летящий штормовой гигант, метающий молнии в корабль
- Каменный гигант, лезущий на гору
- Огненный гигант с пленными дварфами на цепи в пещере

В задней части купола имеется коридор шириной и высотой по 40 футов, ведущий вглубь горы. Сугробы становятся меньше и исчезают после 100 футов от входа. Человеческие следы ведут на восток в комплекс.

Глаз Всеотца: общее описание

Храм в целом соответствует ниже следующему описанию.

Потолки. Высота потолков внутри храма 60 футов.

Двери. Двойные двери по всему комплексу сделаны из гранита и украшены барельефами, изображающими королевских особ гигантского племени, сражающихся и убивающих драконов. Дверные петли и ручки сделаны из кованого железа, причем ручки находятся на высоте 12 футов. Огромный гигант без труда откроет двери, если они не примерзли в запертом положении. Существа меньшего размера могут попробовать открыть дверь, если смогут дотянуться до дверной ручки и повернуть ее. Если ручку повернуть, то можно действием потянуть или толкнуть тяжелую дверь, чтобы она открылась, для этого требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 12. Механика взаимодействия с примерзшими дверями описана в зоне 6.

Наледь. Полы, стены, потолки и мебель покрыты льдом везде, кроме зоны 7. Лёд делает взбирание по стенам без альпинистского снаряжения или магии невозможным.

Освещение. Внутренние помещения не освещены, кроме зон 6, 7 и 11 (смотри их описание).

Огромные предметы и мебель. Мебель и прочая обстановка в храме сделана для гигантов Огромного размера. Исключения помечены в тексте. Столы, скамьи и прочие вещи обычно высотой в три раза больше человеческих, и весят примерно в 27 раз больше. Средние и Маленькие существа могут пролезть под или перелезть через гигантскую мебель, считая ее труднопроходимой местностью.

Ступени. Лестницы в храме делались для гигантов. Каждая ступень имеет 5 футов высоту и глубину. Существ Большого размера и меньше считают ступени труднопроходимой местностью.

2. Каменные блоки

Если персонажи не встречались с Утгардтскими варварами в зоне 4, то по достижении этого места слышат их рявканье. Туннель 40 футов в ширину и высоту, идет горизонтально. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 14 и выше замечают зазоры на потолке, которые свидетельствуют о наличии двух висящих каменных блоков. Персонажи, которые ищут ловушки, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14 также замечают эти блоки, служащие внешним уровнем защиты храма.

Каждый блок представляет собой каменную плиту 40 футов в ширину и высоту и 20 футов в толщину, поддерживаемую на весу механизмами, скрытыми внутри горы. Если опустить рычаг в зоне 2А, каменный блок ближе ко входу (зона 1) падает, закрывая туннель. Если опустить рычаг в зоне 2В, внутренний блок делает то же самое. Падение каждого блока занимает около 6 секунд, так что у существ под ними есть время отойти. Любое существо, которое не отходит из-под падающего блока, получает 132 (24к10) дробящих повреждений, падает и оказывается зажатым под блоком, либо оказывается раздавленным всмятку, если падение блока уменьшает его хиты до нуля. Зажатое под блоком существом считается удерживаемым [restrained], пока блок не будет поднят (поднятием с помощью соответствующего рычага). Заклинание стук и иная подобная магия не имеет эффекта на эти гигантские баррикады.

2А. Северо-западная сторожевая комната

Эта квадратная комната со стороной 60 футов пуста за исключением большого железного рычага в южной стене. Рычаг находится на высоте 12 футов, он примерз в поднятом положении. Чтобы опустить его, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 24. Существа среднего размера и меньше получают помеху на проверку, потому что им недостает веса, чтобы тянуть рычаг вниз, однако они могут устранить помеху помогая друг другу (используя действие Помощь). С помощью факела или иного источника открытого огня можно растопить лед на рычаге (что занимает не менее минуты), это снизит Сл до 20.

Если опустить рычаг, то внешний блок в зоне 2 опустится, закрыв вход в храм.

2В. Юго-западная сторожевая комната

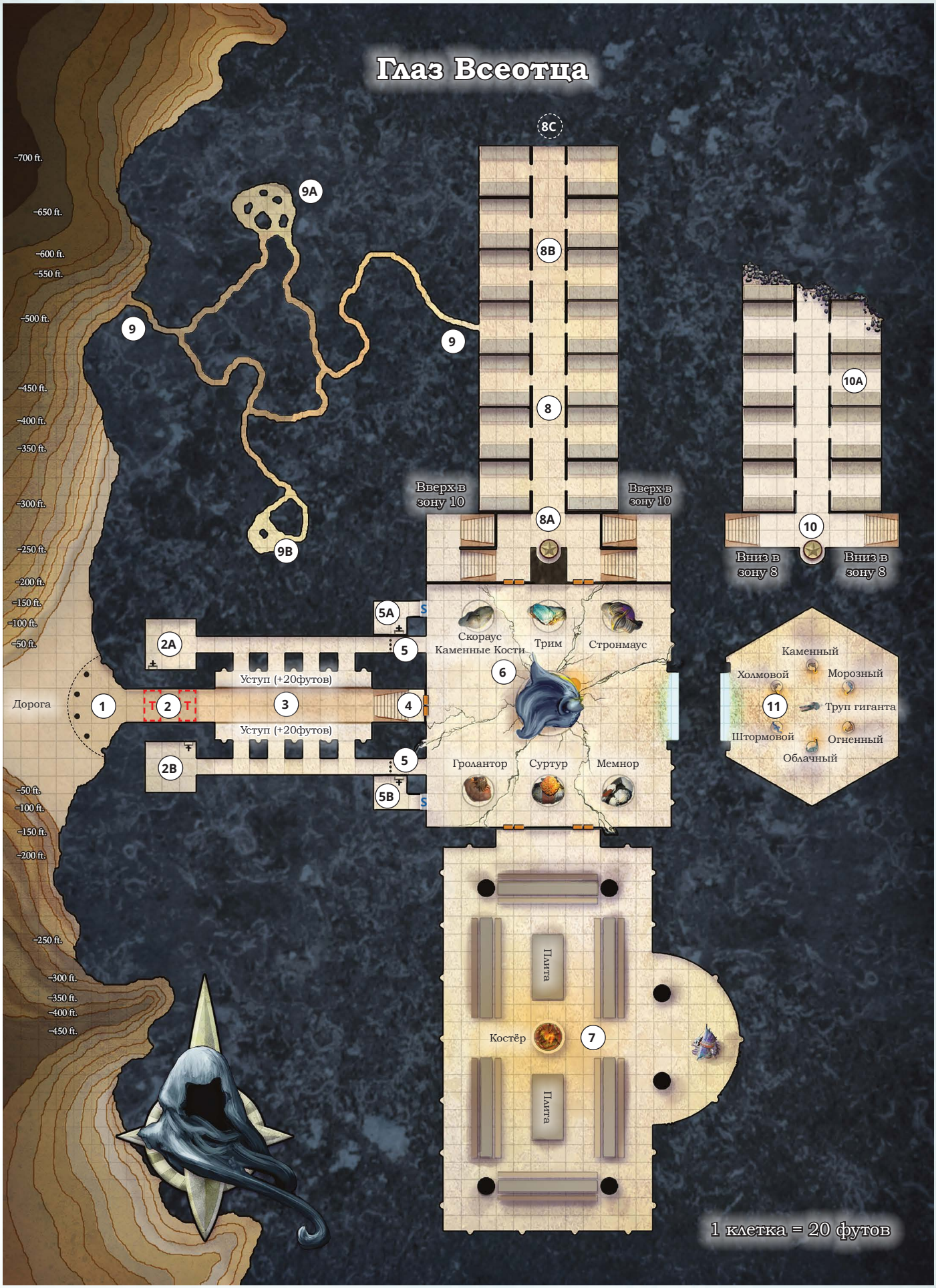
Эта комната похожа на зону 2А, но рычаг находится на северной стене, и он связан с внутренним каменным блоком в зоне 2.

3. Зал падающих валунов

Потолок в этом зале высотой 60 футов, плавно снижаясь до высоты 40 футов по мере приближения к зоне 2. Хотя по мере продвижения на восток потолок остается на одном уровне, его высота над полом уменьшается до 40 футов над площадкой перед зоной 4 из-за ступеней, поднимающихся в этом направлении.

На зал с севера и юга смотрят 20-футовые неохраняемые карнизы, на которых нет перил или зубчатой стены. Когда-то на них стояли гиганты, готовые швырять камни в проходящих внизу нарушителей.

В задней стене на каждом карнизе вырезано по пять ниш. В каждой есть железный канделябр на стене, который излучает слабую магию призыва при осмотре с помощью заклинания *обнаружения магии*. Прикосновение к канделябру открытым огнем материализует призрачное пламя над ним. Это пламя производит тепло и свет как нормальный огонь, и горит, пока не будет потушено. Если канделябр забрать из ниши, он навсегда теряет свою магию. Если зажечь канделябр в этом зале, это привлечет берсеркеров из зоны 4, которые придут разведать.



Карта 4.1: Глаз Всеотца

Варвары у ворот

Пересекающие это зал с запада на восток персонажи замечают мерцание одного факела и слышат человеческое ворчание впереди. Персонажи с источниками света не могут застать Утгардтских варваров в зоне 4 врасплох. Если партия передвигается тихо и без источников света, персонажи могут застать варваров врасплох при успешной групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл 14.

4. Гигантские двери

Ведущий на восток лестничный пролет длиной 40 футов подымается на 20 футов к площадке, рядом с которой находится двойная дверь из гранита высотой 30 футов, на которой вырезаны изображения богов гигантов, сражающихся с драконами. Двери невосприимчивы к любым повреждениям и со внутренней стороны покрыты льдом. Любое существо размера Огромный и больше с значением Силы 23 и выше может налететь на двери с разгона и таким образом открыть их. Если Харшнаг с партией, он так и делает, если предоставляется возможность. Меньшие существа не могут открыть двери, пока лед на другой стороне не будет сколот или растоплен (смотри зону 6). Заклинание стук и иные подобные неэффективны, пока лед присутствует.

Дверь в данный момент пытаются открыть, толкая, шесть **берсеркеров** (ХЗ мужчины и женщины утгардтские люди) из племени Великого Червя. Ими командует Вормблод, кровожадный **берсеркер** (ХЗ мужчина Утгардтский человек с 90 хитами), также являющийся Великим Вождем племени Великого Червя. При нем в качестве питомца имеется пойманный **вирмлинг белого дракона**, и женщина **Утгардтский шаман** (смотри приложение С) из племени Великого Волка в качестве советника. В одной руке у нее зажженный факел и через спину перекинут священный сверток.

Вормблод и его варвары пришли в Глаз Всеотца в поисках пропавшего члена их племени (смотри зону 9А). Вождь тайно надеется использовать эту возможность как повод разграбить сокровища храма, но его берсеркеры не могут пробиться через эти двери. Утгардтцы и их предводитель враждебны ко всем, кто не является членом их племени, и сражаются насмерть. Это происходит даже если персонажи открывают дверь или предлагают это сделать.

Сокровища

У Вормблода есть амулет защиты против обнаружения и нахождения. На поясе у него мешочек с семью драгоценными камнями стоимостью 100зм каждый.

Развитие событий

Если персонажи убьют Вормблода, они могут использовать его отрубленную голову или какой-то предмет экипировки (например, секиру или волшебный амулет) в будущих общениях с племенем Великого Червя. Другие члены племени будут в ужасе, узнав, что их вождь мертв. Пока не будет избран новый великий вождь, они либо убегают от персонажей, или позволяют беспрепятственно пройти через их территорию. Они даже позволят персонажам забрать реликвию гигантов из их кургана духов. Также убийство Вормблода позволяет персонажам получить сверхъестественный дар от коатля в Пещере Великого Червя (смотри секцию «Пещера Великого Червя» в главе 3).

5. Решетка

Тяжелая железная решетка шириной 20 футов и высотой 20 футов, и толстая каменная стена, возвышающаяся еще на 30 футов над ней, блокируют этот проход высотой 60 футов. Решетка может быть поднята успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 25. Она также может быть поднята заклинанием стук или переключением железного рычага в одной из двух тайных комнат (5А или 5В, в зависимости от того, какая ближе). Прутья решетки холодные как лед, и расстояние между ними достаточное, чтобы мог протиснуться персонаж Маленького размера.

5А. Северо-восточная комната стражи

Эта квадратная комната скрыта за секретной дверью (смотри описание зоны 6), и в ней ничего нет, за исключением железного рычага в южной стене. Рычаг находится на высоте 12 футов от земли и примерз в опущенном положении. Чтобы толкнуть его вверх, потребуется успешная проверка силы (Атлетика) Сл 24. У Средних существ и меньше будет помеха на проверку, так как их масса недостаточна для этого, но они могут устранить ее, помогая друг другу (действием Помощь). Использование факела или иного источника открытого огня, чтобы растопить лед вокруг рычага (что занимает минимум минуту), снижает Сл до 20.

Поднятие рычага заставляет решетку в зоне 5 подняться в потолок, что открывает проход высотой 30 футов. Опускание рычага опускает решетку обратно. Она опускается примерно за 6 секунд, давая существам под ней достаточно времени, чтобы отойти. Если существо не сможет отойти, то оно будет сбито с ног и опутано [restrained] под решеткой.

5в. Юго-восточная комната стражи

Эта комната такая же, как зона 5А, только рычаг расположен на северной стене.

6. Храм Аннама

Когда персонажи войдут или заглянут в храм, прочтите:

> В этом сводчатом помещении высотой 100 футов всё покрыто толстым слоем льда и инея. Здесь находятся семь огромных статуй. Самая большая из них представляет собой гиганта в робе высотой 80 футов, его руки распростерты, а лицо скрыто каменным капюшоном. Он смотрит на светящийся проход в восточной стене. Шесть статуй вполовину меньше его ростом стоят в два ряда по обеим сторонам от него, преклонив колено; каждая из них сама по себе производит впечатление. Статуи изображают идеализированного представителя каждого типа гигантов: холмового, каменного, морозного, огненного, облачного и штормового. Эти меньшие статуи обращены лицом к большей статуе в центре помещения. На вытянутых руках каждая из них держит оружие — дар для их Всеотца. Только статуя морозного гиганта не вооружена.

Проход можно описать следующим образом:

> Арка шириной и высотой 40 футов. На ней нанесено шесть разных рун, каждая инкрустирована мифрилом; сама арка заполнена светящимся туманом. В нишах по обеим сторонам арки находятся пустые покрытые льдом железные канделябры.

Гигантские статуи и их вооружение

Сын Аннама	Бог каких гигантов	Оружие	Вес	Соответствующая руна
Гролантор	Холмовые гиганты	Костяная палица	500 фунтов	Хауг
Скораус Каменные Кости	Каменные гиганты	Каменный булыжник	750 фунтов	Стейн
Трим	Морозные гиганты	Стальная секира (отсутствующая)	750 фунтов	Иса
Суртур	Огненные гиганты	Металлический двуручный меч	800 фунтов	Ильд
Мемнор	Облачные гиганты	Мифриловое копьё	600 фунтов	Скае
Стронмаус	Штормовые гиганты	Адамантиновый трезубец	800 фунтов	Увар

Двойные двери высотой в 30 футов, ведущие в помещение, открываются вовнутрь его. Двойные двери, ведущие в зоны 4 и 7, покрыты четырехдюймовым слоем льда, который надо сколоть или расплавить, прежде чем двери можно будет открыть изнутри (открыть физически или с помощью заклинания *стук* или *колокольчика открывания* [knock, chime of opening]). Заклинание *огненный шар* [fireball] производит достаточно тепла, чтобы расплавить лед на одной паре дверей. В противном случае, у персонажа, использующего оружие, кирку или другой подобный инструмент, уйдет час, чтобы очистить ото льда одну пру дверей, либо час, чтобы расплавить лед факелом. Если над очищением дверей работает несколько персонажей, время уменьшается пропорционально.

Обыскивающие храм на предмет секретных дверей персонажи при успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 20 находят две секретных двери подо льдом, покрывающим западную стену. Эти каменные плиты шириной 20 футов и высотой 40 футов можно оттолкнуть, чтобы пройти в помещения за зонами 5A и 5B. Чтобы открыть или закрыт каждую из секретных дверей потребуется успешная поверка Силы (Атлетика) Сл 20.

Железные канделябры привинчены в своих нишах и излучают слабую ауру призывания при осмотре под заклинанием *обнаружение магии*. Прикосновение к канделябру открытым огнем материализует спектральный огонь на нем. Пламя производит тепло и свет как обычный факел и горит, пока не будет потушено. Если канделябр забрать из ниши, он навсегда теряет свою магию.

Статуи

Большая статуя в центре изображает Аннама Всеотца. Лицо статуи — маска голого камня, на которой нет никаких черт лица. Гиганты, изготавливавшие статую, не представляли, как выглядит Аннам, и не посмели изобразить его неверно.

Шесть меньших статуй изображают сынов Аннама, перечисленных в таблице «Статуи гигантов и их вооружение». Пять статуй держат гигантское оружие, которое можно забрать. Оружие Трима отсутствует и может быть найдено в зоне 7. Извлечение любого из этого оружия из подземелья приводит его к исчезновению и вновь появлению в руке соответствующей статуи. Если статуя разрушена, оружие никуда не возвращается и исчезает. По таблице видно какая статуя держит какое оружие, а также вес каждого оружия и какая руна ассоциирована с каждым оружием (см «Арку и Руны»).

Каждая статуя имеет КД 20, порог урона 10 и иммунитет к урону ядом и психическому урону. Статуя Аннама имеет 750 хитов; другие имеют по 250 хитов каждая. Нанесение 50 или больше урона статуе Аннама оскверняет его и вызывает обвал потолка, как описано в «Встреча с Йимрит» далее в этой главе.

Арка и руны

Шесть инкрустированных мифрилом рун придают арке ее силы. Выковыривание мифрила или устранение самих рун заставляет туман в арке пропасть и делает ее нефункциональной. Руны расположены на изгибе арки, как показано на рисунке 4.1.

Шесть рун представляют из себя: руна Хауг (холм), руна Стейн (камень), руна Изе (мороз), руна Ильд (огонь), руна Скае (облако) и руна Увар (шторм). Персонажи должны выяснить где какая руна методом проб и ошибок, или же с помощью магии, например, заклинания *предсказание* [divination]. Персонаж с мастерством [proficiency] в Магии может с уверенностью сказать, что руны магические, но не понимает, что они значат. Харшнаг знаком с руной Иса и может ее опознать, остальные руны и ему незнакомы. Йимрит, Клаут, Клогиалиаматар и большинство других древних драконов знают все руны по названиям и на вид.

Туман в арке тускло освещает храм. Заклинание *обнаружение магии* обнаруживает ауру магии призывания вокруг арки, но когда кто-то входит в туман, ничего не происходит. Пока арка не активирована, за клубящимся туманом можно почувствовать холодную каменную стену.

Арка — это портал, соединяющий храм с божественным оракулом (зона 11) и позволяющим мгновенное перемещение в обе стороны при активации. Чтобы активировать портал, гигант холмового, каменного, морозного, огненного, облачного или штормового типа (или существо, превращенное в одну из этих форм) должно взять оружие у статуи одного из шести меньших богов гигантов и прикоснуться им к соответствующей руне на арке. Носитель должен использовать оружие, принадлежащее божеству соответствующего физической форме типа. Например, Харшнаг (морозный гигант) может активировать портал только используя стальную секиру Трима, и только прикоснувшись к руне иса (мороз). Как только арка активируется, оружие исчезает и появляется в руках той статуи, у которой оно было взято, за исключением случая, если статуя уничтожена — в такой ситуации оружие просто пропадает.

Рисунок 4.1: Руны на арке

Рунные ловушки

Руна	Тип гиганта	Эффект заклинания
Хауг	Холмовой	Активируются несколько заклинаний *смятение* [confusion] (сложность спасброска 15) в количестве достаточном чтобы поразить всех существ в комнате.
Стейн	Каменный	Активируются 4 заклинания *Призвать Элементаля* [conjure elemental] — 4 **земляных элементаля** вырастают из земли по углам комнаты. Они атакуют всех кого увидят, но не могут покинуть пределы храма. Исчезают через час или будучи уничтоженными.
Иса	Морозный	Все существа в комнате подвергаются заклинанию *град* [ice storm] (сложность спасброска 15).
Ильд	Огненный	Активируется заклинание *метеоритный дождь* [meteor swarm]. Целью становятся все существа в комнате (сложность спасброска — 15)
Скае	Облачный	Активируется заклинание *изменение тяготения* [reverse gravity], область действия — вся комната. Все незакрепленные существа и предметы падают с пола на потолок. Заклинание действует 1 минуту, после чего все существа и предметы падают обратно на пол. Статуи гигантов и их оружие считаются закрепленными.
Увар	Штормовой	Активируется заклинание *гроза гнева* [storm of vengeance], область действия — только эта комната. Гроза длится 10 раундов.

Прикосновение к руне неправильным оружием активирует заклинание в ней, как указано в таблице Рунные ловушки. Этот же эффект срабатывает, когда к руне прикасается не гигант.

Когда активируется портал, сияющий туман превращается в клубящееся грозовое облако, освещаемое вспышками безвредных молний, и за облаками существа могут видеть другую комнату (зона 11). Звук раскатов грома наполняет храм, достаточно громкий, чтобы быть слышимым по всему комплексу. Любое прошедшее через арку существо появляется в зоне 11. Арка остается активированной в течение одного часа. Любое существо, остающееся в зоне 11, когда портал перестает быть активным, оказывается в западне, если только у него нет какого-либо способа побега (например, заклинание телепортации). Если портал закрывается, его можно открыть вновь со стороны храма.

Развитие событий

Йимрит прибывает в храм в тот момент, когда персонажи возвращаются от божественного оракула, выбрав, с каким из лордов гигантов они намерены сражаться (смотри зону 11). Для подробностей смотри секцию «Столкновение с Йимрит» далее в этой главе.

7. Пиршественный зал

Двойные двери, ведущие в эту зону, покрыты льдом и не могут быть открыты, пока лед не будет сколот или расплавлен (смотри описание зоны 6). Комната в ширину 240 футов и в длину 440 футов, а по центру восточной стены альков шириной 200 футов. Шесть колонн, каждая 20 футов в диаметре и в высоту 60 футов, поддерживают сводчатый потолок. В стенах сделаны ниши с канделябрами как в зонах 3 и 6.

Голодный **рeмораз** свернулся в клубок в нише, и как только один или больше из членов отряда входят в комнату, он разворачивается и бросается в атаку.

В комнате тепло, сухо, и она ярко освещена. Источником света и тепла служит бушующий огонь, горящий в чашеобразной емкости в центре камеры. Природный газ, выходящий через отверстия в дне ёмкости, питает огонь, поддерживая его постоянно. Любое существо, которое входит в огонь или начинает свой ход там, получает 10 (3d6) урона огнем.

Вокруг ямы с огнем расставлены шесть столов, вырезанных из гранита, со скамейками соответствующего размера, и две каменных плиты высотой в 9 футов, испачканных кровью и жиром. На южной плите стоят аккуратные стопки тарелок и бокалов из чеканной меди, позеленевшие и почерневшие с возрастом. Стопки тарелок и бокалов на северной плите были опрокинуты, создав беспорядок.

Секира Трима

К южной плите прислонен 750-фунтовая стальная секира под размер Морозного гиганта. Забывчивый гигант взял ее из храма (зона 6) и оставил здесь. Как и другие виды оружия в зоне 6, она может быть использована для активации портала, ведущего к божественному оракулу (зона 11).

8. Зал с ловушкой

В этой части храма находятся казармы, в которых отдыхали гиганты-гости, и две лестницы, ведущие наверх (зона 10).

Зал высотой в 60 футов тянется на север. Он построен под небольшим углом, поэтому пол в северной части выше, чем в южной. Склон не настолько большой, чтобы замерзший пол представлял опасность. Четырнадцать 30-футовых арок, расположенных вдоль восточной и западной стен, ведут к 60-футовым квадратным камерам, в которых стоят заснеженные каменные диваны для сна. На некоторые из них сверху наброшены драные шкуры. Щель на дальней стене центральной комнаты в западной стороне ведет в сеть природных туннелей (зона 9).

В этом коридоре спрятана магическая ловушка, а заклинание *обнаружения магии* сможет открыть некоторые улики, как написано в зонах 8A и 8B. Ловушка активируется, когда одно и более существ, которые не являются гигантами, входят в зону 8B, квадратную 40-футовую комнату в коридоре. Она срабатывает даже, если существо пролетает или проходит через зону в невидимости. Харшнаг не знает об этой ловушке и не может предупредить группу о ней.

Когда ловушка активируется, каменные стены (созданные заклинанием *стена из камня* [wall of stone]) запечатывают арки вдоль западной и восточной стен. Когда это происходит, все существа в коридоре и смежных комнатах должны совершить бросок инициативы. На инициативу 15 сфера из цельного гранита диаметром 40 футов выкатывается из северной стены в зоне 8C и катится на юг по коридору. Она продвигается на 200 футов в каждый свой ход до тех пор, пока не доберется до конца коридора. Сфера может двигаться через существ, а существа могут перемещаться через сферу как через труднопроходимую местность. Каждый раз, когда сфера попадает на позицию существа и наоборот, это существо должно успешно пройти спасбросок ловкости со СЛ 12 или получить 55 (10к10) дробящего урона и упасть ничком на землю. Сфера не может причинить вред существам сверху нее.

Когда сфера достигнет конца коридора, статуя каменного гиганта (зона 8A) оживет и использует свои протянутые руки чтобы остановить сферу до того, как она врежется в стену рядом с альковом. Каждый ход после этого статуя будет катить камень на север со скоростью 20 футов и инициативой 15. Статуя и сфера двигаются достаточно медленно, чтобы существа могли легко отойти с их пути. Когда статуя доберется до северного конца коридора, она затолкнет сферу обратно в стену (сфера сразу же сольется с камнем в одно целое). Затем статуя шагает обратно к алькову, каждый ход преодолевая по 60 футов. Когда гигант находится не на своем месте, магическая ловушка временно обезвреживается, но как только статуя встанет в нишу, она перезаряжается и может сработать снова. Каменные стены исчезают после того как ловушка перезаряжается.

8A. Статуя каменного гиганта

Стоящая в алькове в восточном конце коридора статуя каменного гиганта в натуральную величину излучает ауру магии преобразования, это можно увидеть, использовав заклинание *обнаружение магии* [detect magic]. Руки гиганта с раскрытыми ладонями протянуты к западному концу коридора.

Статуя не двигается до тех пор, пока не будет активирована и имеет параметры **каменного голема** со следующими изменениями:

- У неё Огромный размер и 195 (17к12+85) хитов.
- Она не знает языков и игнорирует любое общение.
- У неё нет Мулитиатаки, Удара и Замедления.
- Её Опасность 0 (0 опыта).

8B. Магическая ловушка

Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] определит магию воплощения, заполняющую эту 40-футовую территорию коридора. Успешное применение *рассеивания магии* [dispel magic] (Сл 18) в этой зоне обезвредит ловушку.

8C. Каменная сфера

Эта 40-футовая каменная сфера не видна, когда полностью находится в стене, даже с помощью магии.

9. Туннели ледяных пауков

Харшнаг не знает про эти туннели и пещеры, которые были сформированы подземными толчками и не являются частью оригинальной конструкции подземелья. В последние годы они стали пристанищем для ледяных пауков. У ледяных пауков красные глаза и белый мех, покрывающий их тела, и они ткут жидкую паутину, которая быстро кристаллизуется, образуя морозные листы и ледяные коконы.

Туннели представляют собой трещины в горной породе 10 футов высотой, 5 футов шириной (слишком узки для Харшнага). Из-за обледеневших и неровных полов, туннели являются труднопроходимой местностью. Существа, имеющие черту Паучье Лазание, или с соответствующим заклинанием, могут перемещаться через туннели в нормальном темпе. Тонкий слой инея покрывает стены, пол и потолок повсюду.

Западное ответвление туннеля заканчивается высоко на горном склоне. Склон настолько крутой, что существо начав падать с этой высоты будет падать почти 400 футов вниз по склону горы, прежде чем приземлится на какой-либо выступ. Хотя на склоне есть множество выступов, он ледяной и коварный и требует успешной проверки Силы (Атлетика) со сложностью 15, чтобы подняться без снаряжения. Из этого туннеля выход (зона 1) не виден.

Восточное ответвление туннеля ведет к задней стене спальни гигантов (зона 8).

Перекрёстки туннелей. Когда в первый раз один или несколько членов отряда вступает на пересечение туннелей, четыре ледяных паука появляются из тьмы и нападают. Используйте для них характеристики **гигантских пауков** со следующими изменениями:

- Ледяные пауки имеют сопротивление к урону холодом.
- Удерживаемое паутиной ледяного паука существо получает в начале каждого своего ходы урон холодом 1.
- У паутины нет иммунитета к дробящему урону.

9A. Кладовая

У этой естественное пещеры потолок высотой 30 футов поддерживается пятью скальными колоннами. Пол ровный и местность не труднопроходимая. Каверна заполнена полупрозрачными нитями паутины ледяных пауков, которые блокируют обзор. Персонажи, которые преуспели в броске на Мудрость (Восприятие) со сложностью 15, обнаруживают скопление коконов на полу в задней части пещеры.

Несмотря на то, что она сделана изо льда, паутина липкая (как заиндевевший металл). Она подчиняется тем же правилам, что и обычная паутина (см раздел «Опасности Подземелья» в главе 5 Руководства Мастера), за исключением того, что она хрупкая и, следовательно, не имеет иммунитета к дробящему урону.

Персонажи, которые проломят или прожгут себе путь через паутину, могут добраться до коконов, которых там три. Первый из них содержит обескровленный труп горного козла. Во втором — мёртвый щитовой дварф, одетый в рваную шубу и прижимающий кирку шахтера к своей груди. Третий содержит живую Утгардийку-варвара из племени Великого Червя по имени Ноори, которая является **берсерком** со следующими изменениями:

- Её мировоззрение — хаотично-злое.
- У неё 0 хитов, и она находится без сознания, но стабильна.
- У неё есть следующие навыки: Скрытность +3, Выживание +2.
- Она знает из языков Боти (Утгардтский) и Общий.
- Она безоружна, потеряла свою двуручную секиру. Если Ноори получит немагическое оружие, то она совершает атаки им с бонусом +5 и добавляет свой модификатор Силы (+3) к урону этого оружия при попадании.

Если Ноори оживить, она пугается и удивляется её окружению. Как и большинство утгартдцев, она с подозрением относится к магии и ненавидит заклинателей. Если персонажи убили Вормблода (см зона 4) и Ноори узнает об этом, она нападает на них с любым оружием которое у неё в руках и сражается до смерти. В противном случае, она остаётся с командой, пока не представится возможность уйти из комплекса и предстать перед своим племенем в каверне Великих Червей.

Если Ноори воссоединяется со своим племенем, она рассказывает о своем тяжелом испытании. Героизм персонажей может повлиять на их отношения с племенем Великого Червя племени, настолько, что племя дважды подумает прежде чем напасть на них. Если Вормблод узнает о спасении, он отдаст им свой волшебный амулет, как знак уважения, а затем попросит их покинуть территорию Великого Червя или познать его гнев. Он не заинтересован в установлении союзов с «цивилизованным народом.»

9В. Гнездо

У этой яйцеобразной комнаты ровный пол, это обычная местность. Единственная колонна поддерживает куполообразный потолок высотой 20 футов. Шторы из ледяной паутины простираются от колонны к стенам, создавая ограду, в которой сидит королева ледяных пауков, гигантский паук со следующими изменениями:

- У неё 44 хита и опасность 2 (450 опыта).
- У неё сопротивление к урону холодом.
- Любое существо, начинающее свой ход в пределах 5 футов от королевы, получает урон ходом 5 (2к4).
- Удерживаемое паутиной королевы ледяных пауков существо получает в начале каждого своего ходы урон холодом 2 (1к4). У паутины ледяной паучихи нет иммунитета к дробящему урону.

Королева сидит на кладке из тридцати двух яиц ледяных пауков, каждый из которых размером с грейпфрут. Если королева умирает, яйца сразу же вылупляются, и новорожденные пауки образуют **рой насекомых (пауков)**, который действует с инициативой королевы. У роя есть сопротивляемость к урону холодом. Если паучкам некого атаковать, они начинают пожирать труп своей матери.

Сокровище. Рядом с яйцами ледяных пауков лежит замороженное зелье лазания и молот с сапфиром (стоимостью 1000 зм) установленным в конце его рукояти. Зелье должно быть разморожено, прежде чем его можно будет использовать. Потребуется 1 минута, чтобы растопить зелье над факелом или костром. Персонаж может отказаться от процесса размораживания, разбив колбу и съев зелье в виде льда.

10. Верхние покои

Это верхнее помещение по строению похоже на зону 8, только оно по большей части обрушено, что оставляет только несколько комнат к западу и востоку для исследования персонажей. В алькове в южной оконечности помещения стоит статуя женщины облачного гиганта в натуральную величину, ее руки сложены так, как будто она колдует заклинание. Статуя неживая и безвредная.

10А. Гигантский мешок

В этой комнате стоят два резных каменных дивана, которые также служат кроватями. Все покрыто изморозью.

Сокровища. Обыскивающие помещение персонажи находят шитый кожаный мешок на одной из кроватей. Мешок лежит здесь уже многие месяцы, его оставил старый забывчивый морозный гигант. В нем находится 1к4 простых вещей, определяемых броском по таблице Сумка Гиганта во введении. В мешка также лежит *осколок руны иса* (смотри приложение В) и три замороженных отрубленных головы дварфов (две мужские и женская). У одной из голов десять золотых зубов (стоимостью 1зм каждый).

11. Глаз Аннама

Эта комната находится глубоко в горе дальше от храма, чем изображено на карте. Содержимое комнаты, включая присутствующих в ней существ, скрыто от магии прорицания [divination]. Они не могут быть целью такой магии и магическое обнаружение с помощью ясновидения [scrying] на них не действует. В эту комнату не ведут двери или проходы. Персонажи могут попасть сюда через телепортационную арку в храме. Покинуть помещение они могут тем же путем, если арка все еще активна (смотри зону 6). В противном случае, они застревают здесь, если не найдут какой-то способ телепортироваться отсюда.

Когда персонажи пройдут через арку, прочитайте:

> За грохочущей аркой находится шестиугольная палата, стены которой подымаются на 50 футов, а потом сходятся к вершине в 90 футах над полом. В каждом углу стоит статуя гиганта в натуральную величину, держащая в поднятой руке тяжелый железный фонарь. Здесь представлены все типы гигантов: холмовой, каменный, морозный, огненный, облачный и штормовой. Холодный магический свет исходит от каждого фонаря, освещая труп гиганта, лежащий на полу под саваном из инея в центре комнаты. Труп выглядит как будто он лежит здесь уже некоторые время, сохраняемый от разложения морозом. Рядом с гигантом лежит гигантский покрытый изморозью моргенштерн.

Это помещение служит для связи с божественным посланником Аннама Всеотца. Оно называется Глаз Всеотца, потому что древние гиганты считали, что здесь можно получить крупицу мудрости от него самого. Заклинание обнаружение магии показывает ауру магии прорицания по всей комнате.

Тело принадлежит молодому облачному гиганту по имени Эйгерон, чей отец, Благоткус, предал и убил его. Если персонажи потревожат тело или будут ближе чем на 10 футов от тела, то привидение гиганта появится из трупа (см. Привидение Эйгерона).

На мертвом гиганте надет синий нагрудник (смотри «сокровища»). Его моргенштерн немагический и сделан под Огромное существо. Подошедшие к гиганту или моргенштерну на расстояние вытянутой руки персонажи видят состоящий из рун круг на полу, укрытый инеем (смотри секцию «Слова божественного оракула»).

Телепортационная арка выглядит очень похоже на то, как она выглядела со стороны зоны 6, только на ней нет рун и ее нельзя активировать с этой стороны. Изучающие арку персонажи, сделавшие успешную проверку Интеллекта (Магии) Сл 17, могут почувствовать, что арка останется активной лишь на короткое время, примерно на час.

Статуи величественны, но безвредны. Огни в фонарях созданы заклинанием *постоянный огонь* [continual flame].

Призрак Эйгерона

Как и многие гиганты до них Эйгерон и его отец Благоткус прибыли к Глазу Аннама в поисках мудрости. Святой оракул сообщил им, что великое потрясение пошатнет равновесие сил в мире, давая гигантам шанс заработать уважение своих богов и принести славу их расе. Оракул сразу напрямую сказал Благоткусу, что ему никогда не удавалось впечатлить богов достаточно, чтобы завоевать их расположение, после чего призвал Эйгерона выйти из «черной тени» его отца. На Благоткуса в этот момент нахлынуло отчаяние и зависть. Произошла ужасная битва между отцом и сыном, в которой Благоткус убил Эйгерона. Затем Благоткус удалился в свой замок в трауре.

Эйгерон появляется как дух облачного гиганта. Он хочет узнать, зачем персонажи пришли, и пытается быть полезным им. Он знает, как работает оракул и может объяснить, что должны сказать персонажи, чтобы вступить с ним в контакт (смотри «Слова божественного оракула»). После того, как он выдает эту информацию, он просит персонажей отомстить за его смерть, убив его злого отца, Благоткуса (смотри «Развитие событий «).

Если отряд атакует привидение, то Эйгерон наносит ответный удар. Дух Эйгерона — это **привидение** [ghost] со следующими изменениями:

- Он нейтрально-добрый
- У него огромный размер и 65 (10к12) хитов.
- Он знает Общий и Гигантский языки.
- У него отсутствует действие Ужасающий Лик [Horrifying Visage].
- Дух может овладевать гигантами и гуманоидами, хотя эта способность ограничена; он не может покидать это помещение. Если существо, котором овладел призрак, насильно вытащить из Глаза Аннама, призрак изгоняется из тела и появляется в центре этого помещения.
- Если его уничтожить, то привидение вернется через 24 часа. Чтобы по-настоящему уничтожить привидение, нужно упокоить дух Эйгерона, убив Благоткуса.

Сокровища

На мертвом облачном гиганте надет *нагрудник +2* [breastplate], который меняет размер под владельца, а также гигант сжимает в ладони замерзшей правой руки *опал руны Ильд* (смотри приложение В). Призрак не возражает, если один из персонажей заберет опал или нагрудник.

Развитие событий

Если персонажи захотят помочь Эйгерону, убив Благоткуса, сначала им придется узнать, где тот находится. Они могут спорить оракула, но его ответ расплывчат (смотри «Слова божественного оракула»). Ни Харшнаг, ни дух Эйгерона не знают, что такое «Парнаст», хотя персонажи могут догадаться, что это какое-то место.

Парнаст — это деревня, которая отмечена на немногих картах, о ней знает не такое большое количество людей. Персонажи, проконсультировавшиеся в Гильдии Землемеров и Картографов в Глубоководье или с эрудированным мудрецом в Эверлунде или Сильверимуне, могут за 100зм добыть карту, на которой отмечено расположение Парнаста. Деревня расположена между Горами Серого Пика и Непогожим Лесом, около западной окраины пустыни Анорох. Если персонажи путешествуют к Парнасту, они видят летающий замок Благоткуса, парящий неподалеку — его башни отбрасывают на деревню длинные тени.

Что случится, если персонажи решат преследовать Благоткуса — не является частью этого приключения. Параметры злого облачного гиганта и детальные схемы его летающего замка приводятся в приключении «Клад Королевы Драконов». Если персонажи намерены вступить в бой с Благоткусом, вы можете провести финальную главу этого приключения, которая по сложности подходит для партии приключенцев 7го уровня. Также смотри информацию о Благоткусе, приведенную в секции «Клад Королевы Драконов» приложения А данной книги.

Слова Оракула

В полу зону 11 вырезан сокрытый тонким слоем изморози 20-футовый круг, инкрустированный мифрилом, украшенный руной конг (король) (смотри приложение Е) и словами «Задай вопрос и узнай истину», написанными Детеком, алфавитом дварфов. Руна конг, занимающая почти весь обрамляющий ее круг, также ассоциируется с Аннамом Всеотцом. Персонажи замечают руну и круг, подойдя к ним на расстояние 5 футов. В противном случае руну и круг видно только если счистить изморозь.

У оракула 6 зарядов. Любое существо в круге, задавшее вопрос, получает правдивый громогласный ответ на языке гигантов (даже если вопрос был задан на другом языке). Каждый из данных оракулом ответов тратит один заряд и заставляет погаснуть один из шести фонарей в комнате. Оракул восстанавливает заряды на рассвете, при этом все фонари зажигаются вновь. Если задать вопрос, когда все заряды истрачены, оракул не дает ответа.

Способности оракула подобны заклинанию *прорицание* [divination]. Если существа задают разные вопросы одновременно, оракул выбирает один из них случайным образом и отвечает на него.

Ответы на несколько вопросов, которые будут заданы наиболее вероятно, приведены здесь. Вы можете изменить их, чтобы сделать их более ясными или наоборот загадочными, по ситуации.

Почему гиганты угрожают Северу? «Их Уложение разрушено».

Кто разрушил Уложение? «Аннам Всеотец, величайший из богов».

Зачем Аннам разрушил уложение? «Чтобы пробудить своих детей от их самодовольной апатии».

Что надо сделать, чтобы остановить гигантов? «Найди магическую раковину короля штормовых гигантов, Гекатона. Используй ее, чтобы посетить его двор. Искорени зло в нём». Если у персонажей уже есть раковина телепортации, оракул говорит: «Используй раковину, чтобы попасть ко двору короля Гекатона. Искорени зло там.»

Где раковина? «В руках лорда гигантов». Если у оракула спросить имя гиганта, он выдает специальный квест (смотри «Квест по поиску реликвий гигантов»).

Чего хотят злые гиганты? «Власти, славы, благосклонности их богов, чтобы, когда Уложение будет вновь установлено, они оказались на его вершине.»

Каковы замыслы Гух? «Стать самым большим гигантом, что когда-либо видел мир.»

Каковы замыслы Каялитики? «Уничтожить всё созданное живущими на поверхности.»

Каковы замыслы Сторвальда? «Привести мир в Эпоху Вечного Льда»

Каковы замыслы Залто? «Восстановить колосса, убийцу драконов.»

Каковы замыслы Сансури? «Найти утерянные кладези драконьей магии.»

Где [имя лорда гигантов]? Оракул отвечает специальным квестом (смотри «Квест по поиску реликвий гигантов»).

Где Благоткус? «Его тень падает на Парнаст.»

Можно ли доверять Клауту? «Ни одному древнему дракону нельзя доверять, особенно ему».

Что происходит со штормовыми гигантами? «Двор штормовых гигантов пребывает в хаосе после исчезновения короля Гекатона.»

Где король Гекатон? «Не известно.» (Король штормовых гигантов удерживает в месте, не проницаемом для магии прорицания, см. главу 11 «В ловушке щупалец».)

Как мы можем найти Гекатона? «Спросите у Сериссы, его младшей дочери. У неё есть ключ к местонахождению отца, и ей нужна ваша помощь.»

Кто правит владениями Гекатона? «Его дочь Серисса.»

Что приключилось с Гекатоном? «Он был обманут своими старшими дочерями, Мирран и Ним, возжелавшими его трон.»

Мирран и Ним действуют одни? «Нет. Они лишь пешки гораздо большего зла по имени Йимрит, голубого дракона, принявшего облик штормового гиганта.»

Где сейчас Йимрит? «Вихрь.» (ответ Оракула сменится на «Рядом», если Йимрит покинула Вихрь для консультации в Оракулом; см. раздел «Встреча с Йимрит» далее в этой главе.)

Как добраться до Вихря? «Раковина короля Гекатона доставит вас туда. Путь, избранный вам здесь, приведет вас к ней». Если у персонажей уже есть раковина, то оракул говорит: «Используйте раковину, чтобы попасть ко двору Гекатона».

Поиски реликвий гигантов

Когда Харшнаг или кто-то из членов отряда спрашивает Оракула о местоположении раковин Гекатона или одного из лидеров злых гигантов, он ответит следующим образом:

> «Сначала проявите себя! Когда люди-варвары пришли в эти земли, они воевали с нашим родом и похитили наши реликвии, погребли их в землю. Они построили над этими реликвиями алтари своему богу-королю Утгару и окружили места курганами. Найдите эти курганы, верните одну или несколько наших потерянных реликвий и принесите их сюда как дань. Сделайте это, и ваш путь станет ясным. Есть много путей, которыми вы можете пойти. Чем больше реликвий вы принесете, тем из большего числа путей вы сможете выбрать свой. Несколько повелителей злых гигантов готовы противостоять вам. Вы можете разрушить все их замыслы, победив всего одного из них. Какого — ещё предстоит узнать.»

Персонажи не обязаны выполнить квест оракула, если у них уже есть раковина телепортации или информация о том, где можно найти одну из них.

Таблица «Утерянные реликвии гигантов» указывает, где зарыта какая реликвия, и какого врага персонажам предстоит одолеть, если соответствующая реликвия поднесена оракулу. Утгардтские курганы духов описаны в главе 3, а их расположение отмечено на картах Севера в той главе.

Утраченные реликвии гигантов

Курган духа	Реликвия	Повелитель гигантов
Колодец Беорунны	Сломанный рог	Каялитика
Кремень Гора	Мифриловый наконечник копья	Сансури
Древо прадед	Электрумовое кольцо в нос	Гух
Пещера Великого Змея	Сломанный щит	Сторвальд
Курган Моргура	Покрытый золотом зуб	Залто
Одинокий камень	Магический валун	Каялитика
Воронья Скала	Магмовое кольцо Костяная дубина	Залто Гух
Сияющая Белизна	Фарфоровая маска	Сансури
Камнестой	Череп морозного гиганта	Сторвальд

Раковины Гекатона

Король Гекатон сделал магические раковины и раздал их разным лордам гигантов, чтобы они могли предстать перед ним по его императорскому призыву. Когда он хотел призвать их в свою крепость, он передавал через раковины звук разбивающихся о берег волн. В таком случае лорды должны были использовать телепортационные способности своих раковин, чтобы отправиться в Вихрь. У каждого представленного в данном приключении лорда есть раковина телепортации (смотри приложение В). Чтобы добраться до Вихря, персонажам нужна всего одна такая.

Карта Харшнага

Харшнаг знает названия и местоположение всех девяти курганов духов. Он может потратить час, чтобы нарисовать грубую карту, показывающую, где расположены курганы по отношению к основным ориентирам и географическим достопримечательностям. Он не знает, какие реликвии закопаны в каждом кургане, и с какими лордами гигантов ассоциируется каждая из них. Если персонажи берут карту Харшнага, выдайте им копию карты 4.2.

Харшнаг отказывается сопроводить персонажей в их поиске реликвий гигантов, вместо этого он будет ждать их в храме Аннама (зона 6) и охранять портал. Перед тем, как персонажи покинут храм, он предупреждает их, что осквернение Утгардтских курганов духов скорее всего создаст для партии конфликт с одним или более племенем варваров.

Возвращение с реликвиями

Чтобы сделать подношение в виде реликвии, она должна быть помещена внутрь мифрильного круга на полу комнаты оракула. Призрак Эйгерона знает об этом, и Харшнаг может догадаться об этом, если персонажи будут в замешательстве. Если это сделать, реликвия навсегда исчезает. Когда реликвия пропадает, оракул говорит грохочущим голосом: «Вы оказали огромную услугу всем гигантам! Новый путь лежит пред вами!» За каждую реликвию, предложенную как подношение оракулу, из одной из пяти голых стен этого помещения появляется каменный барельеф, изображающий лорда гигантов, связанного с этой реликвией (смотри таблицу Утраченные реликвии гигантов). Например, если персонажи принесут треснувший рог, найденный под алтарем в Колодце Беорунна и мифриловое копье, найденное под алтарем в Кремень Горе, появятся барельефы тана Кайалитики и графини Сансури, три стены останутся пустыми. Барельефы гигантов остаются на стенах, пока один или более персонажей не встанут в мифрильный круг в середине зоны 11 и не объявят, с каким из лордов гигантов они желают встретиться. Выигрывает большинство голосов. Если персонажи не делают такого объявления до того, как покинут это помещение, то барельеф исчезает и появляется вновь, когда один и более персонажей вернутся. После того, как персонажи сделают выбор, все они получают волшебную способность знать кратчайший и наиболее прямой маршрут к логову выбранного лорда гигантов. Эта способность сохраняется, пока они не достигнут своего места назначения. Если у персонажей есть раковина телепортации и ни один барельеф не сформирован, то тогда, когда оракул получает одну или несколько реликвий гигантов, он говорит на языке гигантов: «Ваш путь свободен. Используйте раковину чтобы попасть ко двору короля Гекатона!»

Избранный враг

Оракул произносит что-нибудь в зависимости от выбранного врага:

> **Вождь Гух**
>
> «Идите на юг мимо леса, холма и долины. Пусть великая река направляет вас. Там, на одном из восточных ее притоков вы найдете Грудд Хауг — логово вождя холмовых гигантов. Раковина, что вы ищете, недалеко от него.»

Под «великой рекой» подразумевается река Дессарин. Логово холмовых гигантов лежит вдоль одного из ее восточных притоков. Когда персонажи будут готовы пойти туда, перейдите к главе 5 «Логово Холмовых Гигантов.»

> **Тан Каялитика**
>
> «Идите на юго-восток, чрез холмы и низины. Пройдите сквозь великий лес к серым пикам и ищите Расщелину Мёртвого Камня, каньон тана каменных гигантов. Раковина, что вы ищите находится у неё»

«Великий лес» относится к Высокому Лесу, «серые пики» к Горам Серого Пика. Когда персонажи будут готовы туда отправиться, продолжите главой 6, «Каньон каменных гигантов».

> **Ярл Сторвальд**
>
> «Идите к западу, чрез горы, к Морю движущегося льда. Там, среди торосов, вы найдете Свардборг — айсберг ярла морозных гигантов. Желанная раковина покоится на его ледяном троне.».

Когда персонажи будут готовы туда отправиться, продолжите главой 7, «Айсберг морозных гигантов».

> **Герцог Залто**
>
> «Идите к востоку, чрез горы и снег, к далеким шпилям. Там, на холодном склоне, вы найдете деревню яков, а под ней — Айронслаг — горнило герцога огненных гигантов. Желанная раковина находится в его покоях.»

«Далекие шпили» относится к горному хребту Ледяных Шпилей. Когда персонажи будут готовы туда отправиться, продолжите главой 8, «Горнило огненных гигантов».

> **Графиня Сансури**
>
> «Идите к юго-востоку, к диким топям, и там смотрите в небо, ища Лин Армаал — замок графини облачных гигантов. Желанная раковина сокрыта в тайном сундуке. Ищите в самом высоком шпиле!»

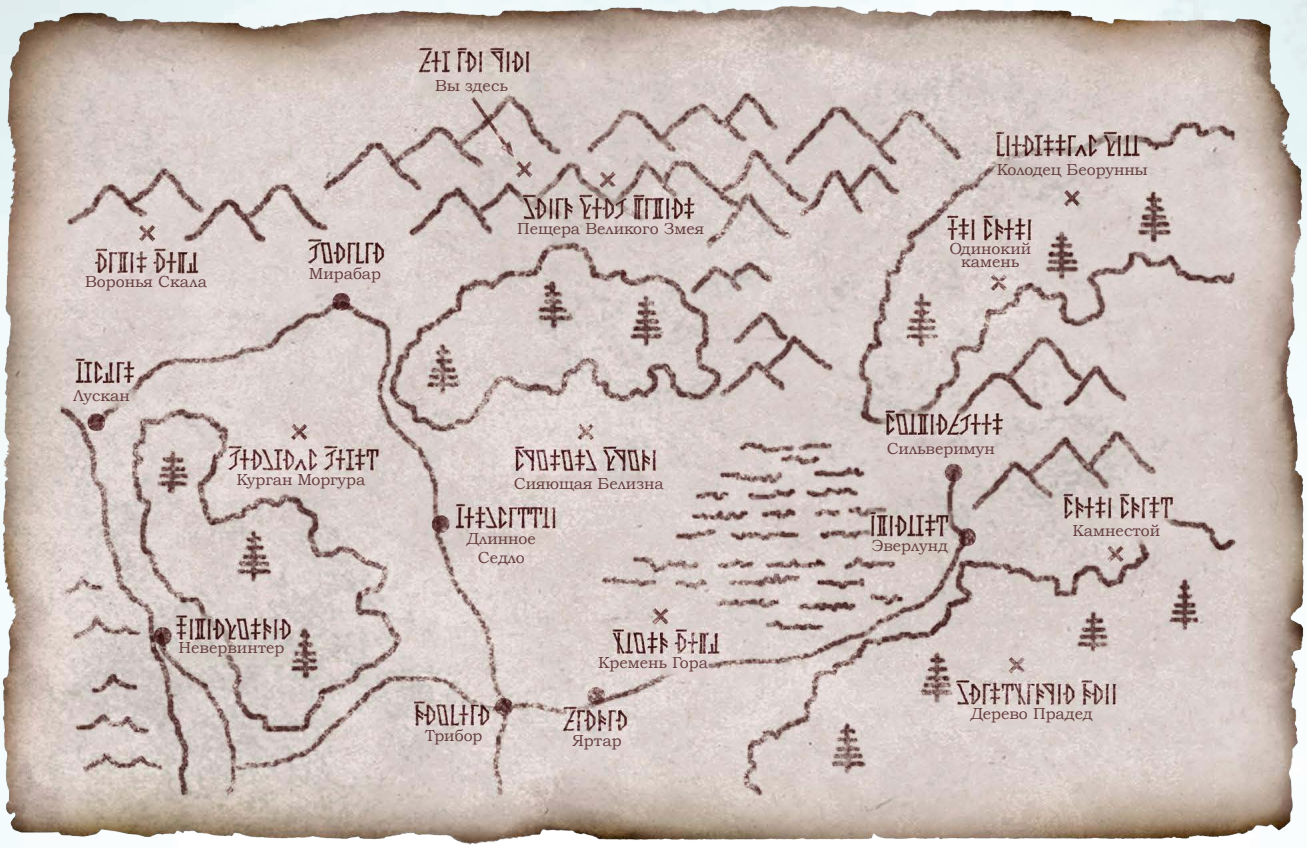
Замок Сансури в данный момент парит над Эвермуром. Когда персонажи будут готовы туда отправиться, продолжите главой 9, «Замок облачных гигантов».

Воздушный Корабль Культа

Это столкновение знакомит персонажей с отрядом неожиданных союзников и происходит, когда партия покидает Глаз Всеотца, отправляясь на поиски Утгардтских курганов духов, чтобы их раскопать (смотри секцию «Квест по поиску реликвий гигантов «).

Клаут, один из крупнейших и ужаснейших красных драконов Фаэруна, следил за гигантами. Его веселит смотреть, как его старые враги мечутся туда-сюда по прихоти своих богов. «Старый ворчун» знает, что цивилизации Севера не будут долго терпеть выходки гигантов. Дракон вполне ожидает, что приключенцы мобилизуются и придут с битвой к лордам гигантов. Неудивительно, что Клаут не сводил глаз с Харшнага, а в последнее время и с игровых персонажей.

Клаут призвал в свою долину членов культа Дракона (более подробную информацию о логове Клаута смотри в секции «Клаутская долина» в главе 3). Культисты благоговеют перед громадным драконом и следуют его приказам без вопросов. В данном случае Клаут приказал культистам доставить персонажам особый подарок: воздушный корабль, который сможет ускорить их путешествия.



Карта 4.2: Карта Харшнага

Подвезти?

Летающий корабль Культа Дракона летит из Клаутской долины до Ока Всеотца, пребывая ровно тогда, когда персонажи выходят из храма гигантов. Прочтите или перескажите следующий текст, когда появится воздушный корабль.

> Странная машина висит в небе над головой, медленно снижаясь. Она выглядит как маленький корабль на санях, а сверху у нее здоровый красный воздушный шар.

Летающий корабль сбрасывает две пятидесятифутовые веревочные лестницы по каждому боку корабля, чтобы персонажи могли залезть на борт не вынуждая машину к посадке. Персонажи могут взлететь к кораблю, если у них есть средства для этого. Если они не поднимаются на борт, команда корабля сигналами просит сделать их это. Если персонажи по-прежнему отказываются, летающий корабль снижается еще так, чтобы культисты дракона могли сказать кто их послал и зачем.

Команда корабля состоит из восьми членов Культа Дракона (нейтрально злые мужчины и женщины люди **культисты** разных народов), все одеты в черные кожаные доспехи и черные кожаные маски. Они не понимают шуток и выглядят они грозными. Их имена: Дельсефина, Низрот, Брассик, Лаз, Орискус, Перелла, Трэйт и Залтиа. Дельсефина их лидер. Четверо из них всегда при исполнении в любое время (двое управляют кораблём, двое на страже), пока остальные отдыхают. Член группы, что наблюдает за одним или более культистами, управляющими кораблем, в течении дня, может, при успешной проверки Интеллекта Сл 15, узнать достаточно об эксплуатации корабля, чтобы занять место культиста в команде.

В свою очередь, культисты готовы выполнять функции простого экипажа, чтобы персонажи могли заниматься навигацией, заряжанием, наводкой и стрельбой из бортовых орудий. Задача культистов вести корабль куда им скажут персонажи, и помогать им защищать его. Больше они никак не помогают и не подвергают себя лишнему риску. Персонажи, если хотят, могут высадить культистов, но культисты быстро попытаются объяснить, что они не справятся с управлением корабля. Клаута не волнует, что случится с культистами после того, как корабль доставят группе, и его также не волнует, что группа сделает с кораблем, после того, как она его получит. Однако, он ожидает, что культисты передадут следующее сообщение при встрече двух групп.

> «Мы прибыли к вам от имени Клаута, Великого Дракона Севера! Клаут предлагает вам это судно и наши услуги в качестве дара, чтобы вы могли пересечь его обширные владения избегая множества опасностей на земле. Война между гигантами неизбежна, но Великий Дракон приказывает, чтобы вы вырвались вперед и встретились лицом к лицу со своей судьбой! Уложение гигантов уничтожено, и они больше не едины. Убейте их лидеров, и может вы одержите победу. Если вы подавите угрозу со стороны гигантов, Клаут предлагает вам прибыть в его тайную долину, чтобы он мог вознаградить вашу храбрость.»

Культисты никогда не посещали Око Всеотца раньше, они не знают где оно и что из себя представляет. Однако, они знают несколько фактов об Уложении:

- Уложение диктует иерархию в обществе гигантов, но боги гигантов, по-видимому, распустили его.
- Ранее штормовые гиганты были на его вершине, а холмовые гиганты — внизу.

- Исчезновение Гекатона, короля штормовых гигантов, повлияло на поведение многих гигантов. Усилия этих гигантов попасть на вершину нового Уложения, являются дурным предзнаменованием для подающих надежды империй Севера.

Культисты знают путь в Клаутскую долину, но они не приведут туда персонажей добровольно, пока они не освободят Короля Гекатона. Хотя культисты этого и не знают, Клаут не до конца честен относительно награды. Если персонажи принимают его предложение и посещают его в назначенное время, он атакует их сразу, как они входят в Клаутскую долину, не видя в персонажах дальнейшего прока. Старый Скряга не собирается делиться даже одной монеткой из своих обширных запасов.

Описание воздушного корабля

Огромный воздушный шар корабль сделан из драконьей шкуры, которую окрасили в красный цвет. Наверху шара находится воронье гнездо, на которое можно подняться по веревкам снаружи воздушного шара. Карабканье по веревкам требует проверки Силы (Атлетика) Сл 10 или Ловкости (Акробатика). Проваленная проверка не даст успеха, а при провале на 5 и более, существо падает.

Воздушный шар привязан к гондоле с помощью стальных направляющих. Летающий корабль развивает скорость в 8 миль/час при катании на лыжах по льду или снегу, или при полете в воздухе. Сильный встречный ветер снижает скорость до 4 миль/час, в то время как сильный попутный ветер увеличивает скорость до 12 миль/час. Для изменения высоты, корабль может использовать воздушные потоки, чтобы переместится в любом направлении. Винт на корме толкает корабль вперед, но также может поворачиваться. Корпус гондолы водонепроницаем и может держаться на воде, а винт может помогать двигаться в воде.

Летающий корабль может везти одну тонну груза и требует экипаж минимум из двух человек, один управляет винтом, а другой управляет топкой. Если на корабле меньше, чем двое человек на управлении, то скоростью корабля нельзя менять, и он летит, куда его несет ветер, до тех пор, пока управление не восстановиться, либо пока он куда-нибудь не врежется.

Гондола и воздушный шар — это две разные цели. Гондола имеет КД 13, 250 хитов и порог урона 10. Воздушный шар имеет КД 11 и 50 хитов. Оба они имеют иммунитет к ядовитому и психическому урону. Если хиты воздушного шара снижаются до 0, он взрывается, и корабль теряет возможность к полету. До тех пор, пока воздушный шар или корабль имеют по крайней мере 1 хит, их можно починить. Починка 1 хита повреждения на воздушном шаре или гондолы требует один день и стоит 20 зм. (Заклинание «*Починка*» может восстановить поверхностные повреждения, но не может восстановить хиты.)

Зоны на воздушном корабле

Следующие зоны отмечены на карте 4.3.

1. Топка

В центре верхней палубы стоит цилиндрическая бронзовая топка 10 футов высотой с магически пойманным, **огненным элементалем** внутри. Узкий люк спереди топки имеет маленькую решётку, через которую можно увидеть элементаля, и тепло, проходящее через решётку, помогает согревать команду в холодные дни и ночи. Железное колесо на правой стороне от печи открывает и закрывает бронзовый клапан в верхней части топки, увеличивая или уменьшая поток огня из печи. Чем больше жара наполняет воздушный шар, тем выше корабль может подняться.

Открытие люка или клапана не освобождает огненного элементала, а вот уничтожение топки или успешное произнесение заклинания *развеивание магии* [dispel magic] (Сл 19) освобождает. У топки КД 15, 30 хитов, порог урона 10 и иммунитет к огню, яду и психическим повреждениям. Освобожденный огненный элементал впадает в ярость, атакуя всех, кого видит. Внутри или вне топки он может быть изгнан заклинанием *изгнание* [banishment] или иной подобной магией, или пойман *железной флягой* [iron flask] или иным подобным предметом. Если топка уничтожена или элементал выпущен из нее, воздух в шаре охлаждается, и корабль начинает снижаться по 10 футов в раунд.

Если топка невредима, в ней может быть заключен огненный элементал, находящийся под контролем другого существа, пока его не освободят как описано выше. В топке может находиться одновременно не более одного огненного элементала.

2. Гарпунное орудие

Пружинный гарпун, изготовленный из полированной бронзы с железными креплениями, установлен на передней верхней палубе. У него угол обстрела 90 градусов (из стороны в сторону, вверх и вниз). К орудию прилагается ворот, 500-футовый моток веревки и десять стальных гарпунов. Хотя оно стреляет гарпунами, а не болтами, орудие считается баллистой (смотри «Осадные машины» в главе 8 *Руководства Мастера*).

Привязывание веревки к гарпуну занимает действие. Кроме причинения 16 (3к10) колющего урона при попадании, гарпун пронзает цель. Пронзенная цель в свой ход не может желать иных действий кроме как пытаться освободиться от гарпуна, для чего требуется успешная проверка Силы Сл 15. Если проверка успешна, цель получает дополнительно 5 (1к10) колющего урона при вытаскивании, освобождается, и более не считается пронзенной. Если гарпун прикреплен к веревке, то пронзенное таким гарпуном существо не может удаляться от корабля, в том числе вверх или вниз, пока не освободится. Существо, дотягивающееся до ворота орудия, может использовать свое действие, чтобы подтянуть загарпуненное существо на 20 футов к орудию.

3. Баллиста

Деревянная баллиста установлена на железном шарнире на квартердеке. У нее угол обстрела 90 градусов (в стороны, верх и низ). За ней стоит ящик с дюжиной болтов. Правила использования баллисты смотри в секции «Осадные машины» в главе 8 Руководства Мастера.

4. Люк к пропеллеру

Деревянная дверь за топкой (зона 1) на верхней палубе ведет к лестнице, спускающейся к нижней палубе. Бортовые иллюминаторы на лестничной площадке смотрят направо и налево по борту. Отверстия иллюминаторов задраиваются изнутри на запор, и каждый иллюминатор достаточен по размеру, чтобы в него могло протиснуться существо Среднего размера.

Внизу лестницы находится железный люк, запертый снаружи, а рядом на стене два поворачивающихся по горизонтали рычага. Один обозначен как Движение, второй Направление (на всеобщем языке). За люком находится отделение со стальными стенами, в котором находится магически связанный **воздушный элементаль**. Воздушный элементал приводит в движение кормовой пропеллер. Если повернуть рычаг Движение влево, откроются клапаны, что позволит испускаемому элементалом ветру пово-

рачивать пропеллер. Если повернуть рычаг вправо, клапаны закроются, пропеллер остановится. Поворот рычага Направление вправо или влево поворачивает пропеллер в соответствующую сторону, позволяя кораблю разворачиваться, когда пропеллер работает. Если рычаг Направление стоит по центру, пропеллер двигает судно прямо вперед. Открытие люка освобождает элементала, после чего он атакует всех, кого видит. Без воздушного элементала корабль не будет двигаться сам по снегу и льду, а поднявшись в воздух сможет только дрейфовать на ветру.

Контролируемый кем-нибудь воздушный элементал может быть загнан в это отделение. Если затем закрыть и запереть люк, элементал оказывается пойманным там.

5. Каюты экипажа

У каждой из кают есть запирающаяся изнутри дверь, хотя обычно их не запирают. Дверь можно выломать успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 13. В каждой каюте две гамака (один под другим), письменный стол, стул, сундук и иллюминатор. Крышки иллюминаторов запираются изнутри, каждый иллюминатор по размеру позволяет протиснуться существу Среднего размера.

Внутри каждого сундука есть перегородка, делящая его надвое, с каждой стороны место предназначено для одежды и личных вещей одного человека. На каждом столе крепкая лампа, набор «драконьих шахмат» и игральные карты.

6. Кладовая

Эта комната доверху забита ящиками с провиантом, бочками с водой, флягами дварфийского эля и отличным эльфийским вином — еды хватит на десять человек на 100 дней. Сети, приделанные к железным кольцам, вбитым в стены, не дают контейнерам ездить по комнате, когда судно на ходу.

Клаут награбил все это у разных караванов, и на многих контейнерах написаны имена и нанесены эмблемы прежних владельцев.

Путешествие на воздушном корабле

Таблица «Дальность путешествия в милях» указывает расстояние по прямой между разными утгардтскими курганами духа. Используйте её для отслеживания путешествия отряда на воздушном судне, помня о том, что скорость корабля — 8 миль в час, без учёта влияния сильных встречных и попутных ветров (см. раздел «Описание воздушного корабля»).

Хотя при полете запланированных столкновений нет, вы можете свободно добавить столкновение, когда посчитаете нужным. Бросьте к20 и сверьтесь с таблицей Случайные воздушные столкновения. Также можете использовать таблицу Погода в главе 5 *Руководства Мастера*, чтобы определить погодные условия. Под чистым небом персонажи на палубе и в вороньем гнезде замечают приближающихся существ автоматически, что дает команде время на зарядку и наведение орудий до того, как существа приблизятся.

Минус путешествия на воздушном корабле в том, что судно легко заметить. Персонажи не могут застать враждебных существ врасплох, если только судно не идет через густой туман или сильный снегопад.

Случайные столкновения в воздухе

к20	Столкновение
1-5	2к6 **ааракокры**
6-9	1к4+1 **мантикоры**
10-11	штормовой гигант-наездник
12-13	наездники утградтцы
14-17	Сильные ветра
18-19	1 **молодой зелёный дракон**
19-20	1 **молодой серебряный дракон**

Ааракокра

Эти разумные летуны приближаются к кораблю, чтобы рассмотреть его получше. У них было несколько смертоносных столкновений с Культом Дракона до этого, и они распознают культистов по одежде. Если они заметят одного и более культистов в форме на палубе корабля или в вороньем гнезде, они атакуют. В противном случае ааракокры дерутся только в целях самозащиты. Если присутствует хотя бы пять ааракокр, они выполняют воздушный танец, чтобы вызвать **воздушного элементала** на помощь. Персонажи могут мирно договориться с ними, если сделают успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, но только если не будут атаковать и будут общаться на языке, который понимают ааракокры.

Мантикоры

Мантикора мечет свои хвостовые шипы в существ на палубе или в вороньем гнезде. Если она никого не видит, она стреляет в воздушный шар, чтобы корабль пошел на снижение.

Наездник штормовой гигант

Персонажи замечают **штормового гиганта**, летящего на **руxе** [roc]. Эта пара ищет какие-нибудь улики о местонахождении короля Гекатона. Гигант решает, что корабль не представляет интереса, и держится подальше, держа птицу на расстоянии по меньшей мере четверти мили от корабля. Гигант не заинтересован в вовлечении «малых народов» в свое расследование. Он избегает боя и игнорирует сигналы с корабля.

Дальность путешествия в милях

От/До	Глаз	BW	FR	GT	CW	MM	OS	RR	SS	SW
Глаз Всеотца	—	300	260	385	45	90	270	210	390	150
Колодец Беорунна (BW)	300	—	325	260	250	450	60	510	200	300
Кремень Гора (FR)	260	325	—	200	240	225	260	350	250	110
Древо прадед (GT)	385	260	200	—	350	415	210	530	80	270
Пещера Великого Змея (GW)	45	250	240	350	—	220	225	250	350	140
Курган Моргура (MM)	190	450	225	415	220	—	400	140	460	160
Одинокий камень (OS)	270	60	260	210	225	400	—	475	165	245
Воронья Скала (RR)	210	510	350	530	250	140	475	—	560	265
Камнестой (SS)	390	200	250	80	350	460	165	560	—	300
Сияющая Белизна (SW)	150	300	110	270	140	160	245	265	300	—

Карта 4.3: Воздушный корабль культистов

Наездники утгардтцы

Персонажи на верхней палубе или в вороньем гнезде замечают 1к4+2 **берсеркеров** (ХЗ мужчин и женщин Утгардтских людей), принадлежащих к племени Черного Ворона, либо к племени Грифона. Каждый берсеркер едет верхом на дрессированном гигантском вороне (используйте параметры **гигантского стервятника** [giant vulture]) или **грифона**, соответственно.

Варвары подводят своих ездовых животных к кораблю, спрыгивают на палубу и атакуют всех на борту. Животные без наездников немедленно выходят из боя.

Сильные ветра

Корабль оказывает в милости сильных ветров на 1к4 часа. По окончанию этого времени, его сдувает с курса настолько далеко, что текущее путешествие увеличится на 2к4+10 миль.

Молодой зеленый дракон

Дракон хочет заполучить корабль. Он летает кругами вокруг корабля и окатывает своим дыханием палубу, пролетая мимо нее, надеясь переубивать команду. Если его хиты снижаются на половину и ниже, он ретируется. Тем не менее, дракон не отпускает добычу так легко. Если он отступает и случается второе столкновение с драконом, то это тот же самый змей, который восстановил хиты и выследил корабль.

Молодой серебряный дракон

Даланирр, серебряный дракон женского пола, которой едва есть двадцать лет, порхает в облаках и замечает воздушный корабль. Обуреваемая любопытством, она пытается приземлиться на палубу и поговорить с командой. Хотя Даланирр и дружелюбна, полезной информации у нее нет и к отряду присоединяться ей не интересно. Если персонажи попросят ее выполнить какое-нибудь поручение, она согласится сделать это за плату, если оно не слишком сложное или опасное. Она не будет помогать разрывать Утгардтские курганы или атаковать крепости гигантов, однако ее можно убедить эскортировать корабль пару дней или разведать, что находится прямо по курсу.

Встреча с серебряным драконом происходит лишь раз. Если кости снова укажут на это столкновение, выберите другое.

Встреча с Йимрит

Это встреча происходит, когда приключенцы возвращаются в зону 6 из зоны 11, доставив один или несколько реликвий гигантов и выбрав того повелителя гигантов, которого они собираются победить. Йимрит появляется перед тем, как приключенцы собираются покинуть храм в последний раз.

Синий дракон прибыла в Глаз Всеотца, чтобы посоветоваться с Оракулом и узнать, как далеко зашли повелители гигантов в своих планах. Она прибывает в форме дракона и входит в храм через гигантские двери (зона 4). Если у персонажей есть воздушный корабль снаружи, то она игнорирует его и заходит внутрь, ожидая, что внутри может столкнуться с проблемами. Если команда корабля наносит ей какие-нибудь повреждения, то она уничтожает воздушный шар корабля своим дыханием и колдует *ледяной шторм* [ice storm] на экипаж. Культисты дракона, если они все еще на борту, узнают ее и держатся подальше. Они знают о ней следующую информацию.

- Йимрит живет в пустыне Анорох и известна там, как Рок Пустыни.
- Драконихa — заклинательница и может менять внешность.
- Она и Клаут знакомы друг с другом, но редко встречаются. Её присутствие во владениях Клаута провокационно.

Синий змий

Когда Йимрит сталкивается с персонажами в зоне 6, прочитайте:

> Вы слышите скрип снега под тяжелой поступью, когда огромный синий дракон врывается в главные двери храма. Гигантский змей не обращает внимания на статуи, вместо этого его взгляд останавливается на вас.

Йимрит — **древний синий дракон** (смотри приложение С). Если с персонажами нет Харшнага, когда она появляется, им придется справляться с ней самостоятельно. Ее первоначальная оценка приключенцев такова, что они не представляют опасности. Если они пытаются договориться о том, чтобы мирно разойтись, она позволит им уйти, если они покинут это место немедленно. Если они будут с ней конфликтовать или нанесут какие-нибудь ранения, она попытается убить их, игнорируя тех, кто пытается ускользнуть или прячется в узких туннелях ледяных пауков (зона 9). Чтобы добраться до Глаза Аннама, она принимает форму штормового гиганта и использует трезубец Стронмауса, чтобы активировать портал храма (зона 6).

Если Харшнаг вместе с отрядом, то он нападает на дракона. Он надеется задержать её настолько долго, чтобы персонажи смогли сбежать. В идеале эта сцена должна происходить в зоне 6.

Самопожертвование Харшнага

Если Харшнаг столкнется с Йимрит в зоне 6, он бросается атаковать дракона и орёт приключенцам, чтобы они сматывались, пока он ее отвлечет. Если персонажи послушают морозного гиганта, они могут убежать. Если они вместо этого присоединяются к битве, Йимрит использует свою устрашающую ярость [frightful rage]. Если после этого один и более персонажей все еще остаются в битве, она фокусирует внимание на Харшнаге, а легендарные действия (а именно атаку хвостом и крыльями) использует против персонажей.

Харшнаг быстро раздражается отказом приключенцев убраться. Если они остаются в зоне 6 больше, чем на 2 раунда, Харшнаг прибегает к крайним мерам в свой следующий ход, чтобы отпугнуть их. Прочтите:

> Видя, как его предупреждения пролетают мимо ваших ушей, Харшнаг ударяет секирой по статуе Аннама и откалывает от нее мелкие камешки. Весь храм сотрясается. Морозный гигант взвывает, уклоняется от удара дракона и бьет статую еще раз, на этот раз откалывая большой осколок. Этот акт осквернения вызывает появление трещин в потолке и вся гора начинает обрушаться вокруг вас. «Бегите!» кричит Харшнаг, «Ваша судьба ждёт не здесь!»

Осквернение Харшнагом статуи Аннама обрекает храм. На инициативу 0 каждое существо в зоне 6 должно сделать спасбросок Ловкости Сл 20, получая 21 (6к6) дробящих повреждений при провале или половину повреждений при успехе.

Харшнаг отказывается уходить и делает все возможное, чтобы не дать уйти Йимрит, пытаясь схватить [grapple] ее в последующие ходы. Падающие камни продолжают наносить повреждения еще два раунда, и в следующий после этого раз на инициативу 0 потолок полностью рушится, убивая и погребая под собой всех, кто остался в храме.

Йимрит спасается из обвала с помощью своего заклинания *телепортации*. Судьба же Харшнага остаётся не ясной. Либо он погиб в этом обрушении, либо ему удалось отступить в безопасное место (такое как зона 11) в самый последний момент. В любом случае персонажи едва ли снова встретятся с ним, если только он не решит неожиданно объявиться (см. врезку «Харшнаг вернулся!» в главе 12).

Как бы не закончилась попытка Йимрит дойти до Оракула, приключенцы снова встретятся с ней в Вихре (см. главу 10 «Твердыня штормовых гигантов»).

Возможные проблемы

Если всё идет по плану, то герои посетят Глаз Всеотца дважды. Во время первого визита, Оракул призовёт их вернуть один или несколько реликвий гигантов, зарытых в утгардтских курганах духов. Харшнаг останется в храме до их возвращения, а Клаут пошлет им воздушный корабль для ускорения их путешествий. Во второй визит Оракул раскроет местоположение повелителя гигантов, у которого есть раковина телепортации. Как только персонажи решат покинуть храм во второй раз, появляется Йимрит, происходит её перепалка с Харшнагом, что заставляет персонажей двигаться дальше уже без доброго гиганта.

Тем не менее не всё может идти по плану. Персонажи могут проигнорировать задание оракула и найдут приключения в других направлениях. Если они не вернутся в Глаз Всеотца, то их встреча с Йимрит не произойдет (и это нормально). Если персонажи попробуют убедить Харшнага остаться с ними, он дипломатично отклонить их предложения, предпочтя идти по своему собственному пути.

Продвижение персонажей

К концу этой главы персонажи должны выяснить местоположение одного из пяти повелителей злых гигантов. Следуйте в главу 5, 6, 7, 8 или 9 в зависимости от того, которого из повелителей они выбрали. Разрешите персонажам получить 8-ой уровень до того, как они прибудут в крепость повелителя гигантов.

Глава 5. Логово холмовых гигантов

В ЭТОЙ ГЛАВЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ меряются смекалкой с Гух, чудовищно жирной вождём холмовых гигантов, чья берлога находится на рукаве реки Дессарин в холмах к северо-востоку от Золотых Полей. Если персонажи одолеют Гух и заполучат её *раковину телепортации* [conch of teleportation], то смогут с её помощью телепортироваться в Вихрь, подводную крепость короля Гекатона (см. главу 10 «Твердыня штормовых гигантов»). Сейчас главная цель – получить раковину. Персонажам необходимо постараться не поднимать в берлоге тревоги, раньше, чем они устранят ключевые угрозы, иначе на них навалятся скопом все обитатели Грудд Хауга.

Холмовые гиганты

Перед тем, как водить эту часть приключения, посмотрите информацию о холмовых гигантах в Бестиарии (Monster Manual). Это поможет вам отыгрывать гигантов в этой главе.

Ненасытность Гух

Вождь Гух хотела бы поднять холмовых гигантов выше их традиционного положения. Но она не умнее среднего холмового гиганта, поэтому ее план не очень вдохновляет. Она собирается есть до тех пор, пока не станет настолько огромной, что боги заинтересуются ей и проявят к ней благосклонность. Она считает, что править должен самый большой гигант.

Ненасытность Гух не имеет границ. Она пировала в течении нескольких месяцев и разжирела до такого состояния, что больше не может самостоятельно ходить. Она проводит свое время в раздавленном фургоне, окруженная кучами украденной еды и все время требующая еще больше еды.

Охота за едой

Вождь Гух прогнала всех прочих женщин холмовых гигантов из своего племени и взяла их мужей себе. Перед своими многочисленными мужьями она поставила задачу приносить ей пищу, и ей нет дела, как они с этим справятся. Одни её супруги образовали разбойничьи шайки. Другие действуют самостоятельно, грабя в окрестностях всё, что съедобно.

Больше всего от разорений гигантов страдают живущие вниз по реке от Грудд Хауга фермеры. Первой ласточкой грядущих бед стало внезапно внезапное падение уровня воды в реке, вызванное плотинообразным логовом холмовых гигантов. Вскоре после этого мужья Гух со своими приспешниками принялись похищать скот из приречных ферм, воровать деревья из садов, обрушивать хижины и хватать тех, кто недостаточно быстро бегает.

До сих пор большая часть деятельности холмовых гигантов ограничивалась регионом долины Дессарин, ближайшей к их логову. Но по мере того, как пища начала иссякать, мужья Гух вынуждены были расширить свой охват. Под угрозой холмовых гигантов оказались деревни Белиард, Вомфорд и Улувин, а также караваны, идущие по Железной Дороге между Вомфордом и Улувином. Тем временем изгнанные Гух женщины холмовые гиганты забрались в холмы. Они жаждут вернуть своих мужей, но, чтобы свергнуть Гух им не хватает ни силы, ни смекалки. Их можно убедить помочь искателям приключений справиться с Гух, если это означает, что они снова смогут вколотить в своих мужей послушание. Пример такой изгнанницы-гигантки см. раздел «Старая башня» из главы 3.

Грудд Хауг

Логово холмовых гигантов называется Грудд Хауг, что на гигантском языке означает «речной курган». Внешне напоминающее бобровую запруду, оно перегораживает реку. Нижний уровень логова расположен между двумя скальными выступами, он выстроен из сваленных стволов, скреплённых глиной и грязью, с пустыми полостями, напоминающими пещеры. На этом деревянном фундаменте стоит землянка (по размеру для гигантов) с крышей из бревен. Всё сооружение – впечатляющий шедевр инженерной мысли, далеко превосходящий всё, что холмовые гиганты могут изготовить самостоятельно. На самом деле Грудд Хауг построен инженерами хобгоблинов и гоблинов, и могучими руками гигантов холмов и огров. К востоку от домика расположен дворик, огороженный частоколом 20-футовой высоты из переплетённых толстой верёвкой бревен.

Путь к Грудд Хауг

Персонажи могут отправиться к Грудд Хауг (показан на карте 5.1) пешком или верхом. Также они могут подняться или спуститься к логову холмовых гигантов на плоту по реке. В любом случае можно сделать путешествие более интересным, добавив одно или несколько столкновений в дикой местности, подходящих для холмов (см. таблицу «Случайные столкновения в дикой местности» в главе 3). Если с партией идет холмовая гигантка Муг, то воспользуйтесь подсказами по её отыгрышу, когда она прибудет в Грудд Хауг, см. раздел «Старая башня» в главе 3.

Если у персонажей есть воздушный корабль (см. раздел «Воздушный корабль культа» в главе 4), они могут посадить его почти где угодно рядом с Грудд Хауг. Хобгоблины в башне с гонгом (см. «На подходах к логову») заметят воздушный корабль, если тот окажется в пределах 1 мили от крепости, и поднимут тревогу, предупредив все логово (см. «Обитатели»).

Грудд Хауг: общее описание

Следующие черты общие для всего логова холмовых гигантов, в котором разит говном.

Потолки. Если не указано иное, во внутренних комнатах высота потолков 30 футов, комнаты соединяют коридоры и дверные проемы высотой 20 футов.

Карабканье. На состоящих из наваленных друг на друга брёвен стенах есть за что ухватиться руками и куда поставить ногу, по ним можно вскарабкаться при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Прочие наклонные и вертикальные поверхности в Грудд Хауг, включая стены из грязи и крышу из бревен, требуют успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15 для карабканья.

Шторы. Некоторые дверные проемы занавешены шторами из сшитых звериных шкур, висящими на железных костылях. Шторы достаточно толстые, чтобы в них застревали стрелы и арбалетные болты. Сорвать штору можно при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 13.

Освещение. Дозорная башня (зона 8) и скотный двор (зона 9) прекрасно освещаются дневным светом. Не имеющие окон комнаты и пещеры тускло освещаются масляными лампами.

Здоровенная мебель и предметы. Большинство мебели и прочих предметов в Грудд Хауг рассчитаны на холмовых гигантов. Исключения указаны в тексте. Столы, скамейки и прочая комнатная утварь обычно в два раза выше, длиннее и шире человеческих аналогов и примерно в восемь раз тяжелее. Существа Малых и Средних Размеров могут шнырять под гигантской мебелью или перелезать через неё, считая занимаемое ею пространство труднопроходимой местностью.

Если персонажи используют вооружение воздушного корабля, чтобы атаковать Грудд Хауг, защитникам логова хватит ума укрыться за стенами. Защитники, чье оружие причиняет колющие повреждения, будут целиться в аэростат, а швыряющие булыжники и те, чье оружие причиняет дробящие повреждения, будут целиться в экипаж.

Вместо этого персонажи могут приблизиться на летающих скакунах. Они могут приобрести верховых грифонов в Огненном Срезе или верховых гиппогрифов в Гнезде Ястреба. Оба поселения достаточно далеко от Грудд Хауга, чтобы скакунам и персонажам потребовался отдых в дороге. Персонажи на гиппогрифах могут проделать в день 54 мили (три трехчасовых перелет с отдыхом между ними 1 час). Персонажи на грифонах могут за то же время проделать 72 мили. Хобгоблины в башне с гонгом (см. «На подходах к логову») заметят летящих скакунов, если те окажутся в пределах четверти мили от крепости, и поднимут тревогу, предупредив все логово (см. «Обитатели»).

На подходах к логову

Искатели приключений могут подойти к Грудд Хауг с любого направления. Если они приблизятся к логову, не приняв мер предосторожности, их заметят хобгоблины в башне гонга (зона 8), которые поднимут тревогу, ударив в гонг. Гораздо лучшие шансы проникнуть вы логово будут у персонажей, приближающихся к логову с осторожностью, используя преимущества местности и темноту, тумана, камуфляжа или магии, чтобы скрыть свои перемещения. Независимо от того, как персонажи приближаются к логову, они должны выполнить групповую проверку Ловкости (Скрытность) против хобгоблинской проверки Мудрости (Восприятия). (Для всех хобгоблинов в башне делается единый бросок). Если персонажи предприняли меры предосторожности, дайте им преимущество к их проверке, в противном случае — помеху.

Обитатели

Кто где пребывает и как реагирует, обнаружив незваных гостей, указано в таблице «Обитатели Грудд Хауг».

Как только нарушителей заметят, или же начнется бой, будет объявлена тревога по всему логову. Как результат, искатели приключений могут оказаться вовлечены с бой с существами, которых хватило бы на несколько столкновений. Защитникам Грудд Хауг не хватает продуманного взаимодействия, зато их много.

Если Гух погибнет, мораль прочих обитателей Грудд Хауг будет сломлена, и они удерут в дикую местность.

Все холмовые гиганты в Грудд Хауг, за исключением Гух, это порабощенные мужчины. Огры служат Гух, потому что их впечатляют её размеры и решимость подняться на верх иерархии (и, как они надеются, поднять заодно и их). Гоблиноидам была обещана доля добычи. Орки Ледяного Щита, отирающиеся в холмах и луговинах к северу от Грудд Хауг, возле западного края Высокого Леса, сформировали хлипкий союз с Гух. Из её сторонников они наименее лояльные и не ладят с гоблиноидами.

Подкрепления

Искатели приключений могут использовать тактику ударил-убежал, чтобы ослабить оборону Грудд Хауг. В зависимости от того, сколько времени проходит между наскоками искателей приключений, логово холмовых гигантов может получить подкрепления с окрестных холмов.

Обитатели Грудд Хауг

Зона	Существа	Заметки
1	1 **холмовой гигант** мужчина	По команде Гух сдвинет булыжник в проход и станет на часах снаружи.
2	Вождь Гух, 5 **холмовых гигантов**, 4 **огра**, 6 **гоблинов**	Гух не ходит. Гиганты и огры защищают её, а гоблины стреляют с карниза.
3	4 **волка**	Деревянные калитки удерживают волков взаперти.
4	5 орков Ледяного Щита	Орки присоединяться к своим сородичам в зоне 9, пройдя через зону 2.
5	6 **гоблинов**	Гоблины отступят в зону 14 через зону 6.
7	1 **хобгоблин**	Отправится в зону 5 выяснять причину громкого шума. В противном случае охраняет северный причал.
8	4 **хобгоблина**	Останутся в башне, пока чужаки не достигнут логова, затем отправятся в зону 2 через зону 5.
9	10 орков Ледяного Щита	Останутся тут охранять животных.
10	2 **холмовых гиганта**	Один гигант передвинет каменную глыбу снаружи зоны 9, закрывая вход во двор, но остановится для сражения с мешающими ему врагами, второй придет на помощь оркам в зоне 9.
12	1 **Эттин**, 7 **багбиров**.	Эттин и багбиры остаются здесь.
13	2 **багбира**	Багбиры остаются здесь, пока не услышат звуки боя в зоне 12. Тогда они проверят ее.
14	1 мужчина **холмовой гигант**, 1 **отидж**	Холмовой гигант и отидж остаются здесь.
16	1 **хобгоблин**, 2 **гоблина**	Хобгоблин поднимется по лестнице за кузней и отправится в зону 7. Гоблины останутся тут и попытаются спрятаться.

Подкрепления Грудд Хауг

к100	Существо(а)
01-50	Никого.
51-60	1 мужчина **холмовой гигант**, несущий живую свинью, овцу, козла, корову, пони или мула.
61-70	2к4 **багбиров**, каждый несет корзину яблок, моркови или картофеля.
71-80	1 **Хобгоблин военачальник** верхом на **виверне**, приземляется на скале в зоне 1.
81-90	3к6 орков и один боевой **вождь орков** Ледяного Щита, спускаются по реке на двух плотах.
91-00	1к4+1 **холмовой гигант**, каждый несет корзину дохлой рыбы, бочку солений или голову сахара.

В конце каждого часа бросайте процентник и смотрите по таблице «Подкрепления Грудд Хауг», приходит ли кто-нибудь и если да, то кто именно. Если не указано обратное, эти существа входят через скотный двор (зона 9) и отправляются в пиршественный зал (зона 2) засвидетельствовать почтение Гух или доставить ей еду. Существует 25-процетный шанс, что эти существа ведут с собой 1к4 пленников (невооруженных обывателей). Если Гух приказывает подкреплениям остаться, они занимают оборонительную позицию на и вокруг скотного двора после конвоирования пленников в зону 13. Иначе, они уходят через 20 минут также, как пришли.

1. Главный вход

Грунтовая тропинка ведет к открытому дверному проему шириной 40 футов, снаружи которого покоится глыба диметром 30 футов. К северу от глыбы выпирает 60-тифутовая скала с плоской, стесанной вершиной. На эту скалу можно забраться при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 15. В тени внутри дверного проема стоит Хрук, попахивающий говном **холмовой гигант**. Вокруг него жужжит рой мух. У Хрука с собой мешок с 1к4+1 обыденных предметов, определяемых броском по таблице «Предметы в сумке гиганта» из Вступления.

Если Гух почувствует угрозу, она крикнет Хруку перекрыть глыбой дверной проем. Однако каменюка-то меньше дверей! Существа Малого и Среднего размеров могут без труда пройти мимо нее, а существа Большого размера могут протиснуться, успешно выполнив проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. На ровной поверхности персонаж может толкнуть глыбу на 10 футов при успешной проверке Силы (Алетика) Сл 22. Холмовой гигант толкает её без всяких проверок.

Развитие событий

Хрук – супруг Муг (см. раздел «Старая башня» в главе 3). Он жаждет воссоединиться с Муг, но не осмеливается перечить могучей Гух. Если орки из зоны 4 не отбыли куда-то еще, они в случае любого беспокойства придут сюда выяснять в чем дело.

2. Пиршественный зал

Здесь пребывает Гух, а с ней пять **холмовых гигантов** (мужчин), четыре огра и шесть гоблинов. Толстые деревянные колонны поддерживают балки в 30 футах от пола и крышу, возносящуюся на 65 футов вверх. В эти колонны вделаны железные крепления для масляных ламп. Вдоль северной, западной и южной стен на высоте 20 футов проходит деревянная дорожка шириной 10 футов, по которой перемещаются в комнате гоблины. (Дорожка были добавлена, когда нескольких гоблинов растоптали неосторожные холмовые гиганты и огры). На нее ведут деревянные стремянки, а расположенные в паре футов над дорожкой окна пропускают в зал лучи дневного света.

Возле северной и южной стены стоят восемьдесят крепких, но побитых деревянных столов с лужами жира, изгрызенными костями, пустыми бочками и остатками пищи, а рядом и под ними лежат пустые бочонки. Отходы покрывают пол из засохшей грязи, в центре которого проделаны два круглых отверстия диаметром 20 футов, накрытые решеткой из деревянных стропил, удерживаемых грязевым цементом. Промежутки между стропилами достаточные, чтобы существа Среднего размера и меньше проскользнули между ними, не протискиваясь. Из отверстий поднимает ужасная вонь под аккомпанемент визга свиней (см. зона 12).

Вождь Гух лежит в западной части зала, расплывшись на четырехколесной подводе, провисающей и скрипящей под массивной тушей. Оси подводы треснули и выгнулись, наклонив колеса внутрь. Вокруг подводы навалены кучи костей и прочих отходов от недавних трапез Гух вместе с накопленными ею сокровищами (см. «Сокровища»). Гух весит больше 20 тыс. Фунтов. Она не может ходить, поэтому держит свою великую дубину рядом, чтобы можно было колотить прислугу по башке. Она **холмовой гигант** со следующими модификациями:

- У нее 160 хитов и скорость 0 футов.
- У нее Ловкость 1 (-5), что дает КД 9.
- Она говорит на всеобщем, языке гигантов и гоблинском, хотя словарный запас у нее ограничен односложными словами.

В складках плоти Гух застрял безоружный **гоблин** Снерт. Он обездвижен, не может говорить и имеет полное прикрытие. Когда у Гух останется 0 хитов, Снек перестанет быть обездвиженным и, задыхаясь, выберется на воздух рядом с Гух. Он не входит в число шести гоблинов, охраняющих комнату.

Если персонажи проберутся столь далеко, не подняв тревогу, и представятся Гух, она поначалу не сообразит, что с ними делать. Это слуги, посланные кем-то из союзников? Это еда? Если персонажи не убедят Гух, что живыми они полезнее, чем мертвыми, она остановится на втором варианте и прикажет супругам и прихвостням забить их до смерти, чтобы она полакомилась их мясом и погрызла их кости.

Если персонажи расскажут Гух историю, объясняющую, почему им нужна ее *раковина телепортации*, она неуютно заерзает, но откажется отдавать им предмет, велев вместо этого слугам атаковать. Если ее подчиненные будут разбиты, она обменяет раковину на свою жизнь.

Уставшие от прочёсывания окрестностей в поисках еды для Гух, мужчины холмовые гиганты привалились к столам и стенам. Огры стоят, готовые подавать Гух еду, как только та будет доставлена. Пока огры и гиганты сражаются врукопашную, гоблины растянутся по деревянной дорожке и примутся утыкивать чужаков стрелами. Тем временем волки в зоне 3 затявкают и завоют, подняв тревогу в остальном логове. Если персонажи удерут, Гух прикажет своим супругам холмовым гигантам остаться и защищать её, пока все уцелевшие огры преследуют удирающих персонажей.

Трон-телега Гух

Любой персонаж, осмотрев «трон» Гух, может при успешной проверке Интеллекта Сл 10 понять, как одним ударом разрубить тележную ось, отчего днище подводы провалится, уронив Гух на пол. Чтобы ударить в нужное место нужным образом, требуется успешная рукопашная или стрелковая атака против АС 15, причиняющая 7 или более повреждений. При этом Гух не просто опрокинется на пол, но когда в свой следующий ход она попытается встать, то вместо этого покатится в ближайшую яму, проломив деревянную решетку. Она упадет на пол зоны 12 с 30 футов, получив 10 (3d6) дробящих повреждений. Вдобавок она упадет плашмя и не сможет встать без посторонней помощи. Любой бедолага, оказавшийся под Гух в момент ее падения, должен выполнить спас-бросок Ловкости Сл, иначе получит 21 (6к6) дробящих повреждений, будет сбит с ног и придавлен ее тушей, где останется обездвиженным, пока не выберется на волю. Существо может использовать действие, чтобы попробовать выполнить в свой ход проверку Силы (Атлетика) Сл 15, вытянув в случае успеха себя или другое существо из-под Гух.

Когда Гух свалится с «трона», персонажи могут заметить укрытые там различные ценности (см. «Сокровище»).

Сокровища

Раковина телепортации Гух (смотри приложение В) в тележке, спрятана под ее тушей, вместе с 1к4+1 магических предметов. Бросьте по Таблице магических предметов F 7-й главы *Руководства Мастера*, чтобы определить первый предмет и по Таблице В для всех остальных предметов. Персонажи не могут увидеть или достать эти предметы, пока Гух не сброшена с трона.

Остальные сокровища Гух находятся среди объедков её прошлых трапез и составляют 5 600 мм, 2 200 см, 630 эм и 150 зм; деревянная лошадь-качалка с серебряной инкрустацией и голубыми кварцевыми глазами (стоимость 25 зм); маленький деревянный сундук содержит набор для грима (стоимость 25 зм); деревянный ящик содержит 6 склянок со святой водой (стоимость 25 зм. каждая); полноразмерная деревянная статуя ухмыляющегося полуросликa, курящего золотую трубку (стоимость 25 зм.); потрёпанная шляпа с пятью пришитыми сердоликами (стоимость 50 зм. каждый); золотая флейта (стоимость 250 зм.); цветочный горшок, вырезанный из нефрита и изображающий зеленого дракона (стоимость 750 зм.); и деревянный кукольный театр, отделанный золотом, с куклами, наряженными в златотканые, украшенные драгоценными камнями одежды (стоимость 2 500 зм.)

Развитие событий

Бой и другие шумные беспорядки в этих комнатах могут быть слышны во всем Грудд Хауг, поднимая по тревоге всё логово, смотрите таблицу Штат Грудд Хауга, чтобы понять, как обитали логова действуют.

С ракушкой персонажи могут попробовать сбежать из логова. Выжившие обитатели Грудд Хауг продолжат преследовать персонажей, пока они не скроются из поля зрения.

Персонаж должен настроиться на ракушку, прежде чем пользоваться ее свойствами и провести требуемый короткий отдых. Вместо побега, персонажи могут забаррикадироваться внутри логова, используя тяжелую мебель или магию, чтобы заблокировать входы, пока персонаж настраивается на ракушку.

3. Волчий загон

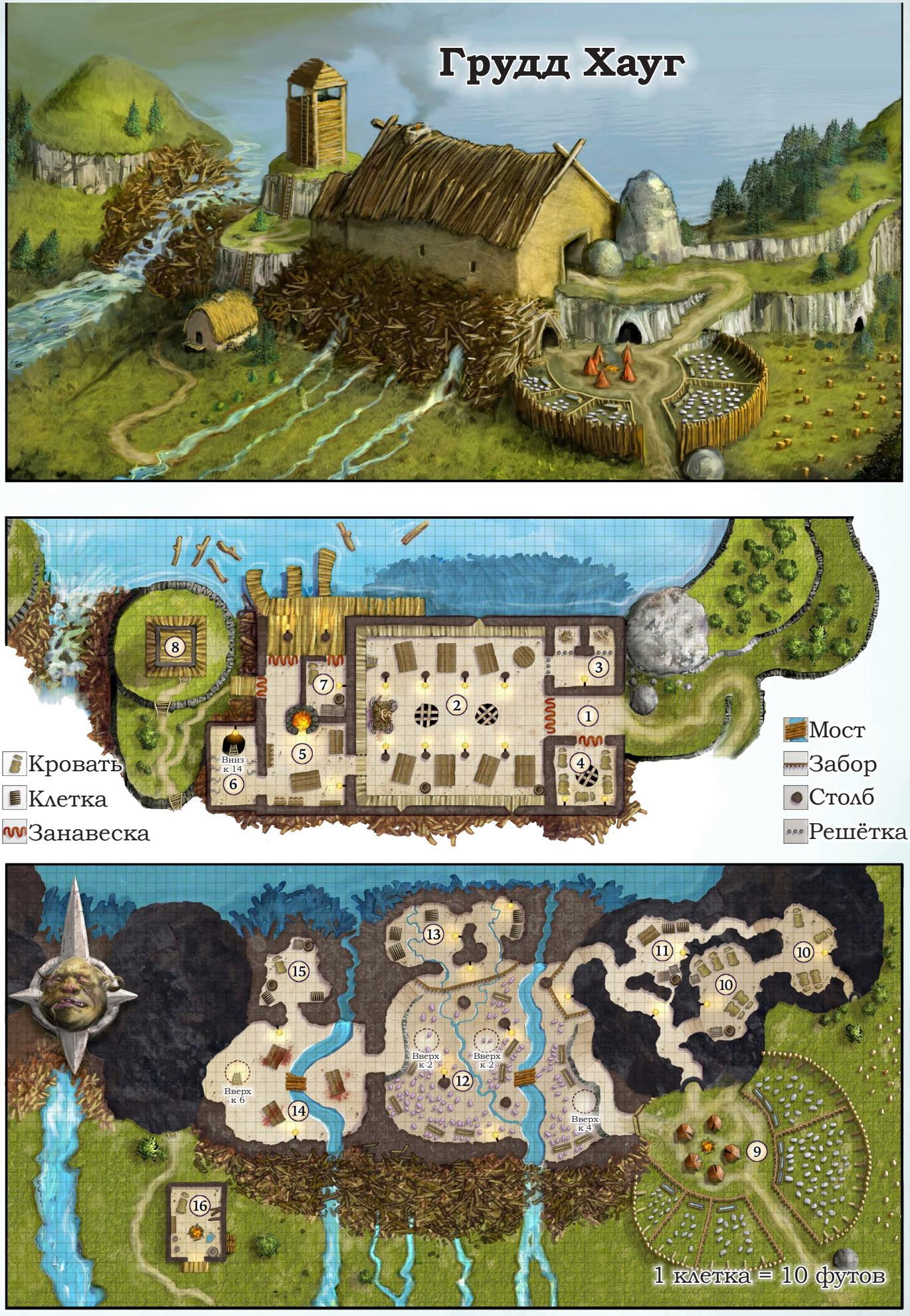
Деревянная решетка запирает эту комнату. Решетку можно поднять успешной проверкой Силы (Атлетика) СЛ 16. Маленькие существа могут протиснуться между прутьев успешной проверкой Ловкости (Атлетика) СЛ 10.

За исключением двух запертых на щеколду деревянных калиток в северной стене, в комнате ничего нет. За калитками находятся два волчьих загона, усеянных изгрызенными костями. Чтобы открыть или закрыть калитку нужно одно действие. В каждом загоне заперто по два свирепых, голодных **волка**. Гоблины используют их как верховых животных.

4. Комната охраны

Эта комната заныкана за заляпанной грязью шторой. Пять **орков** Ледяного Щита спят на засранных тюфяках вокруг большой дыры в полу. При звуках боя или криках тревоги они проснутся и, если никого из врагов не видно, направятся в зону 9. Дыра в полу диаметром двадцать футов и закрыта решеткой из деревянных брусьев, скрепленных грязевым цементом. Промежутки между брусьями достаточные, чтобы существа Среднего размера и меньше проскользнули между ними, не протискиваясь. Из отверстия поднимает ужасная вонь под аккомпанемент визга свиней (см. зона 12).

Сокровища у орков нет.



Карта 5.1: Грудд Хауг

5. Кухня

Пол в этой загаженной кухне покрыт грязью, немытыми горшками и остатками пищи с ползающими опарышами. В центре комнаты яростно полыхает огонь в куполообразном очаге. Шесть **гоблинов** привязывают полуслика к деревянному вертелу и подбрасывают дровишек. Они собираются зажарить полуслика живьем и подать вождю Гух. При виде посторонних гоблины запаникуют, уронят полуслика и удерут в зону 14 через кладовку (зона 6).

На двух деревянных столах, в ножку одного из которых всажен ручной топор, громоздится еще больше грязных горшков. Вдоль стен идут полки, забитые глиняными тарелками и столовыми приборами. Закрытый шторой проем в конце северного коридора ведет к причалу. Слева от него еще один занавешенный проем ведет наружу, в зону к востоку от зоны 8.

Развитие событий

Если персонажи нападут на гоблинов или еще как-нибудь поднимут здесь много шума, хобгоблин из зоны 7 зайдет узнать в чем дело. Хобгоблин привык игнорировать визги, крики и препирательства гоблинов, поэтому его внимание привлечет лишь нехарактерный шум.

Связанное главное блюдо это Родерик Хиллтоппл (ЗД мужчина, сильный сердцем полуслик, **обыватель**), безоружный пастух, пойманный холмовым гигантом. Хоть он и благодарен за спасение, он откажется уходить, не компенсировав свои хлопоты овцами. Он попросит своих спасителей помочь ему освободить овец в загонах (зона 9). Если персонажи согласятся, Родерик погонит овец назад на свою ферму в тридцати милях отсюда.

6. Кладовка

В стены этой комнаты вбиты крюки, пол заляпан лужицами крови – частью засохшими, а частью все еще влажными. Повсюду жужжат голодные мухи.

Тут часто вешают стекать тушки зверей и гуманоидов, но сейчас кладовка пустует. Сквозь дыру в полу диаметром 20 футов спускается деревянная стремянка, уходящая на 30 футов вниз в зону 14. Расстояние между ступеньками на ней 3 фута. Для существ Маленького и Среднего размера пользоваться стремянкой будет не слишком удобно – каждые три фута продвижения дополнительно стоят 1 фут движения.

7. Хозяин воды

Эта комната выходит на причал, в ней находится спальный мешок, бочка рыбы и два ящика пайков. Возле спальника в углу прислонена удочка.

Тут живет **хобгоблин**, сам себя объявивший начальником порта. Его работа – ловить рыбу в реке, охранять и чинить плотину, и сторожить пайки для берлоги (и уберегать их от ненасытной Гух). Он имеет завышенное чувство собственного могущества и власти, и не дрогнет перед лицом нескольких врагов.

Сокровище

Хозяин порта хранит свое сокровище в незапертом деревянном сундучке, лежащем на дне бочки с рыбой. В сундучке находиться 80см, 45зм, и немагическое платиновое кольцо эльфийской работы, стоимостью 100 зм.

8. Башня с гонгом

Центральный элемент оборонительных укреплений логова гигантов – бревенчатая башня высотой 60 футов, расположенная на обрыве высотой 80 футов, с видом на реку. К южной стороне башни приделаны деревянные ступеньки размером, подходящим для гуманоида среднего размера. На балках башни висит латунный гонг и деревянный молоток.

Четыре **хобгоблина** стоят на страже в башне, смотря на север, юг, восток и запад. У них есть беспрепятственный обзор местности на милю вокруг, хотя присутствуют холмики и деревья, за которыми существа могут скрыться. Если охранники заметят, как какие-либо необычные существа приближаются к логову, или если они подвергнутся атаке, один из хобгоблинов ударяет в гонг. Звон гонга достаточно громок, чтобы привести все логово в боевую готовность (см таблицу Штат Грудд Хауга, чтобы определить, как реагируют жители логова). Звон гонга также заставляет Гух зареветь: «Время обеда! Моя хотеть еду!»

Сокровище

В сумке каждого хобгоблина находится 1к10 зм.

9. Скотный двор

Пять промокших палаток стоят вокруг костра в середине этого грязного двора. Десять орков из племени Ледяного Щита собрались здесь, пять вокруг костра и еще пять отдыхают в палатках. У орков нет никаких сокровищ. Их работа состоит в том, чтобы следить за стадом из ста овец, которые собраны во дворе, и орки остаются здесь, когда звучит сигнал тревоги. В заборах высотой 4 фута, огораживающих загоны с овцами, встроены несложные ворота. В каждом загоне стоит одно или несколько деревянных корыт с едой.

Вместо овцы используйте **козу** со следующими изменениями:

- Это маленький зверь с 3 (1к6) хитами
- Ее скорость: 30 футов
- У нее нет черты Рывок и никаких эффективных атак.
- Уровень опасности: 0 (0 опыта).

Скотный двор окружен частоколом из заостренных бревен высотой 20 футов, в юго-восточной части есть проход, рядом с ним лежит гигантский булыжник. Булыжник как раз такого размера, чтобы закрыть брешь. Персонаж может толкнуть булыжник на 10 футов действием, выполнив успешную проверку Силы (Атлетика) сложностью 22. Гиганты могут это сделать, не совершая проверки.

К северу от двора, грязная тропа взбирается на холм и ведет обратно к зоне 1. В нижней части подъема, в основании 60-футового каменного берега, находится вход в туннель, который ведет на север к зонам 10 и 11. На западе, широкое отверстие в бревенчатой плотине ведет в зону 12.

10. Пещеры гигантов

Холмовые гиганты Гух размещаются в двух смежных подземных камерах на грязных, кишащих блохами кроватях. Из мебели там только две пустые бочки из-под эля и полуразбитый ящик, в котором когда-то держали продукты питания.

Два **холмовых гиганта** спят здесь в любой момент времени, громко храпя. Один спит в западной камере, а другой в восточной. Они пробуждаются от звуков голоса Гух или звона гонга в зоне 8. Они также пробуждаются, будучи атакованными. Они не просыпаются от разговоров или движения других существ в комнате. Если их разбудил гонг, оба гиганта бегут в зону 9. Один занимает место среди орков в то время как другой запечатывает скотный двор, используя валун перед частоколом. Они атакуют всех врагов, встречающихся им на пути.

Сокровище

В пещере находиться десять тюфяков. У каждого холмового гиганта есть набитый барахлом мешок, который он использует как подушку. В мешке находиться 3к6 х 100 мм, 2к6 х 100 см и 1к6 х 100 зм. плюс 1к3 обычных предмета, определяющихся броском по таблице «вещи в сумке гиганта» из введения.

11. Логово свиновода

Эта пещера принадлежит Эттину из зоны 12. В ней находиться заляпанный кровью, деревянный, гигантских размеров стол, два ящика свиных внутренностей, бочку помоев. Также тут в железных клетках, находятся два, жадных к свиным внутренностям борова. У каждой клетки на боку есть дверь запертая простой задвижкой.

12. Свинарник

Стены этой грязной комнаты сделаны из уплотненной грязи с бревнами, торчащими из нее. Река просачивается через пробоину в северной стене и образует поток, который пересекает восточную половину комнаты выливаясь через отверстие в южной стене, стекая по брёвнам. Скрипучий деревянный мост пересекает поток в одном месте. Более мелкие ручейки также просачиваются в комнату и впадают в широкий поток, но они достаточно узкие, их можно перешагнуть. Бревенчатые столбы, заляпанные грязью, поддерживают потолок высотой 30 футов, в котором есть три круглых отверстия (ведущие в зоны 2 и 4). Пересекающиеся деревянные балки перекрывают эти отверстия, но балки достаточно далеко друг от друга, так что маленькое или среднее существо может пройти через них без необходимости протискиваться.

Два склона высотой 10 футов ведут вниз к залитому полу комнаты, с заборами, возведенными вокруг нижних туннелей, которые ведут к зонам 11 и 14. Десятки толстых свиней хрюкают, валяются, купаются в грязи, и жрут из деревянных корыт, наполненных помоями. Для свиньи используйте параметры **кабана**, со следующими изменениями:

- У свиньи КБ 10 и 5 (1к8 + 1) хитов.
- Ее скорость 30 футов.
- У нее нет черты Рывок и Неустанный, и никаких эффективных атак.
- Уровень опасности: 0 (0 опыта).

Пасут свиней семь покрытых грязью **багбиров** и **эттин** по имени Свинтус-Бинтус. Багбиры разгоняют свиней, чтобы самые сильные не присвоили всю пищу себе. Они также выгребают свиные фекалии и сбрасывают их в поток. Свинтус-Бинтус наполняет пищевые корыта и откармливает свиней, прежде чем они послужат едой для Гух. Эттин выбирает, какие свиньи пойдут на убой. Обреченные свиньи достаются и доставляются в зону 14, чтобы умереть.

Свинтус-Бинтус и багбиры предпочитают ближний бой дальнему. Если багбиры подвергаются дистанционным атакам, они используют свиней в качестве прикрытия. Если эттин получает урон и ему некого атаковать, он отступает в берлогу (зона 11) и выпускает там кабанов.

13. Тюрьма

В зоне к северу от свинарника струйки воды просачиваются сквозь северную стену и выдалбливают мелкие рытвины в полу, они как змейки прокладывают свой путь через комнату и через отверстие в противоположной стене. Пять деревянных клеток расставлены по комнате. Их дверцы расположены сверху, на них лежат тяжелые булыжники. Существо может использовать действие, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) сложностью 15, чтобы столкнуть камень или открыть дверь клетки, на которой лежит камень. Звук камня, падающего на пол пещеры предупреждает охранников в этой зоне.

Три из пяти клеток содержат заключенных, предназначенных для утробы Гух. Два **багбира** охраняют заключенных. Эти багбиры не могут быть застигнуты врасплох если прозвучал сигнал тревоги или если они слышат звуки боя в зоне 12.

Заключенные

Если не указано иное, все взрослые заключенные **обыватели**. Дети пленники — это безоружные некомбатанты с КД 10 и 2 хитами каждый.

В одной из клеток находятся люди фермеры: отец, мать, и три ребенка (девочка подросток и два мальчика).

Во второй клетке сидит безоружный **воин племени** Лося, по имени Грыхак (ХН мужчина Утгардиец человек). Он сражается вместе со своими освободителями. Если он выберется из Грудд Хауга, он прокусывает себе ладонь и пытается оросить своей кровью лица тех, кто освободил его. Всякий кто преуспеет в проверке Интеллекта (Религия) сложностью 13 поймет, что это жест благодарности. Грыхак уходит, чтобы вернуться в свое племя независимо от того, приняли персонажи его благодарность или нет.

В третьей клетке сидит безоружный пленник: Гэлвин Драгонмур, член Изумрудного Анклава (ХД мужчина полуэльф **разведчик** [scout]). Если он освобожден, он просит персонажей сопроводить его в Золотые Поля, чтобы он смог рассказать Аббату о том, что он видел.

14. Скотобойня

Здесь убивают свиней, а также нежелательных гостей. Река пробила отверстие в северной стене, создавая поток, который проходит через комнату. Мокрый бревенчатый мост пересекает ручей, который вытекает из-за расселины в южной стене и падает вниз по стене из бревен. Мухи жужжат вокруг трех забрызганных кровью деревянных столов, расставленных по комнате. Деревянная лестница длиной 30 футов поднимается к отверстию в потолке шириной 20 футов (ведет в зону 6). Ступеньки лестницы расположены на расстоянии 3 футов друг от друга. Для средних и мелких существ, каждые 3 фута залезания на эти ступеньки стоят дополнительно 1 фут движения. На восточном столе лежит туша убитой свиньи, а за ней маячит Слаб, мужчина холмовой гигант, покрытый с ног до головы кровью свиньи и сжимающий в руке одноручный топор. Перед боем Слаб втыкает свой топор в столешницу и поднимает свою дубину с пола.

У Слаба есть питомец **отидж**, который следует за ним как собака, поедая кости и падаль. Отидж дерется до смерти, защищая холмового гиганта.

Туннель в северной стене ведет в зону 15.

Сокровище

Слаб носит *молоточек руны Венн* (смотри приложение В), на шнурке на шее, как кулон.

15. Берлога Слаба

Эта сырая пещера принадлежит Слабу, холмовому гиганту (см зона 14). В ней есть спальный тюфяк, полупустая бочка свиных рыл, полупустая бочка уксуса, старый деревянный ящик и две пустые железные клетки с ржавыми железными дверями. Мухи роятся вокруг ящика, в котором лежит полусъеденный труп орка, а также сокровища Слаба.

Сокровище

Рядом с полусъеденным орком лежит окровавленный мешок, в котором 3к6 x 100 мм, 2к6 x 100 см и 1к6 x 100 зм, плюс 1к4 обычных предметов из таблицы Сумка гиганта из введения.

16. Кузница

У этого отдельно стоящего здания стены из грязи и потолки высотой 50 футов под выгнутой соломенной крышей, которая достаточно прочна, чтобы среднее или меньшего размера существо, могло стоять на ней, не проваливаясь. Теплый внутреннее помещение состоит из ямы с открытым огнем, заполненной горячими углями, раскаленных кусков металла, торчащих из нее. К стенам привалены кузнечные инструменты, в том числе клещи и молоты. В одном углу у открытой двери стоит бочка воды, в северо-западном углу лежит тюфяк.

Кузнецом в Грудд Хауг служит женщина-**хобгоблин**, которая не против биться с врагами по одному за раз, но отступает или сдается, когда вражеские силы превосходят. Когда звучит гонг (см зона 8), она оставляет свою кузницу и устремляется в помещение хозяина воды (в зоне 7). Хобгоблинше помогают два **гоблина**, они прячутся за бочкой, когда звучит тревога. Если незваные гости входят в кузницу, гоблины делают проверку Ловкости (Скрытность), чтобы выскользнуть в открытую дверь. Этим проверкам противостоит проверка Мудрости (Восприятие) существ в пределах видимости дверного проема. Если они загнаны в угол, гоблины сдаются в надежде сохранить свою жизнь. Они знают планировку и методы обороны Грудд Хауг, и они поделятся этой информацией, если решат, что это улучшит их шансы на выживание.

Сокровище

Хобгоблин носит мешочек с 1к10 зм. У каждого гоблина мешочек с 1к10 см.

Продвижение персонажей

Если у Гух есть *раковина телепортации* и персонажи получают её, они могут использовать её, чтобы телепортироваться в Вихрь, как только персонаж настроится на раковину. У персонажей может быть несколько незавершенных дел, с которыми они захотят разобраться прежде чем использовать раковину, например, сопроводить Галвина Драгонмур в Золотые Поля. Персонажи должны достигнуть 9-го уровня, прежде чем перейти к главе 10, «Твердыня штормовых гигантов.»

Глава 6: Каньон каменных гигантов

Расщелина Мёртвого Камня это удалённый каньон, где находится логово ксенофобного клана каменных гигантов, которые поклоняются Скораусу Каменные Кости. Если персонажи победят фанатичного тана каменных гигантов — Каялитику, и получат её раковину телепортации, то они могут с помощью нее переместиться в Вихрь, подводную цитадель Короля Гекатона (смотри Главу 10, «Твердыня штормовых гигантов»). Получение раковины — это главная цель искателей приключений в этой части их миссии. Убьют ли они тана каменных гигантов или нет, зависит от них.

Искателям приключений придется столкнуться не только с каменными гигантами. Тан Каялитика заручилась поддержкой племени Синего Медведя Утгардтских варваров, многие из которого встали лагерем в Расщелине Мёртвого Камня. Смотри Главу 3 для большей информации по этому племени.

Каменные Гиганты

Перед тем, как играть эту часть приключения, просмотрите информацию по каменным гигантам в Бестиарии.

Болезнь земли

В отличие от большинства каменных гигантов, Тан Каялитика — нейтрально-злая экстремистка. Она использует распад уложения как предлог уничтожить то, чего она боится и ненавидит — быстро распространяющиеся цивилизации людей и их сородичей. Последователи Каялитики, которые в основном нейтральны, верят, что жестокость по отношению к маленькому народцу справедлива, поскольку их тан уверила их, что она передает им волю Скорауса Каменные Кости.

Каялитика убеждена, что труды маленького народца — это чума для земли. Они оскверняют сам камень, на котором построены. Их уничтожением она надеется впечатлить богов и поднять свой вид на вершину уложения. К тому времени, как искатели приключений берут курс на расщелину, Каялитика уже провела массовые набеги на ближайшие поселения Орлбар и Ллорх. Тан каменных гигантов теперь устремила свой взор на Шумноводье или Парнаст и просит Скорауса Каменные Кости послать ей божественное напутствие, какое поселение атаковать следующим.

Не все члены клана Каялитики поддерживают тана. Некоторые сбежали в окрестные горы и холмы, боясь, что Расщелина Мёртвого Камня стала проклятым местом. Этих каменных гигантов непросто обратить против своего тана, но их можно убедить помочь авантюристам пережить опасности Расщелины Мёртвого Камня, дав им информацию о каньоне и его защитниках. Они так же могут пролить свет на злобные намерения Каялитики.

Великое спокойствие

Каменный гигант Расщелины Мёртвого Камня может входить в состояние медитации, которое на некоторое время вводит его в окаменение. Когда окаменение заканчивается, гигант просыпается с чувством дрожи (смотри *Бестиарий*) и способностью колдовать несколько заклинаний ограниченное время. Каменные гиганты называют состояние окаменения — Оллах Моррач, что переводится как «Великое Спокойствие.» Гиганты Расщелины Мёртвого Камня получают следующую особенность.

Оллах Моррач. Гигант медитирует 1 час, и в это время он не может делать ничего другого. В конце часа, если его медитация не была прервана, он становится окаменевшим на 8 часов. После этого он больше не окаменен и получает чувство дрожи в радиусе 30 футов, а также способность врожденного колдовства, основанную на Мудрости. На следующие 24 часа он может свободно колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

3/день: *слияние с камнем [meld into stone], изменение формы камня [stone shape]*
1/день: *каменная кожа [stoneskin], остановка времени [time stop]*

В приключении отмечено какие гиганты закончили медитацию и очнулись от состояния окаменения с чувством дрожи и способность творить заклинания.

Расщелина Мёртвого Камня

В заброшенных, покрытых туманом холмах Гор Серого Пика есть тупиковый каньон с окаменевшими телами каменных гигантов, вросших в серые стены высотой сотню футов. Тела создают ощущение беспокойства и ужаса, предупреждая посетителей о том, что Расщелина Мёртвого Камня — это место смерти. Холодный ветер пронизывает каньон и стонет так, что кажется звук исходит из открытых ртов тел, что усиливает зловещую атмосферу. По стенам каньона расположены отверстия, которые ведут к каменным могилам и другим комнатам, некоторые их них под открытым небом, а некоторые под сотнями футов камня. Вырезанные из камня мосты пересекают каньон.

Расщелина Мёртвого Камня священна для каменных гигантов Гор Серого Пика, так как в ней находится древний храм, посвященный их богу, Скораус у Каменные Кости, и магический сталактит, Стеинфанг, на котором гиганты вырезают вопросы. Резьба исчезает в новолуние и заменяется ответами. Гиганты верят, что это ответы от самого Скорауса Каменные Кости, хотя на самом деле они исходят от древнего злого первородного [primordial] земли, который заперт под Горами Серого Пика с начала времен. Шахтеры людей и дварфов давно избегают каньон из-за страха перед каменными гигантами, которые проживают в Расщелине Мёртвого Камня. Каменные гиганты не терпят незваных гостей в своих священных залах и нападают на них, как только заметят.

Искатели приключений могут отыскать каньон, путешествуя вверх по течению вдоль рукава Реки Лоагранн. Этот огромный поток когда-то вытесал этот каньон из окружающих гор. Время сократило его до ручья, который струится по дну каньона, а потом расширяется и продолжает свой долгий путь на юго-запад, где сливается с Рекой Делимбийр на пути к морю.

Путь к Расщелине Мёртвого Камня

Нет ни одной дороги к Расщелине Мёртвого Камня (показана на карте 6.1), но персонажи могут пройти по подножьям Серых Пиков и пересечь мелководные реки, чтобы добраться до каньона на лошадях или без них. Они так же могут проплыть на лодке вверх по Реке Лоагранн. Используйте таблицу Случайных Столкновений в дикой местности из Главы 3 для создания столкновений при желании. Персонажи так же могут добраться до Расщелины Мёртвого Камня по воздуху, используя способы, описанные в разделах ниже. Смотри раздел «Приближение к Каньону» для больше й информации о том, где они могут приземлиться и вероятности того, что их заметят.

Воздушный корабль

Если у персонажей есть воздушный корабль (смотри «Воздушный Корабль Культа» в главе 4), то они могут им воспользоваться для путешествия к Расщелине Мёртвого Камня и избежать сурового ландшафта и наземных столкновений.

Летающие ездовые животные

Персонажи могут получить верховых грифонов в Огненном Срезе или верховых гиппогрифов в Гнезде Ястреба. Ни одно из поселений не находится достаточно близко к Расщелине Мёртвого Камня, так что персонажам и их животным придется отдыхать между полетами. Персонажи верхом на гиппогрифах могут проходить 54 мили за день (три полета по 3 часа и отдых по 1 часу между ними). Наездники грифонов могут пролететь 72 мили за то же время. Любые НИПы, которые сопровождают персонажей на этом пути, останутся с животными и будут их охранять, пока персонажи исследуют Расщелину Мёртвого Камня.

Приближение к каньону

Вздымающиеся облака тумана закрывают Расщелину Мёртвого Камня, местонахождение которой безошибочно выдает стонущий ветер, который проходит сквозь нее — зловещая погребальная песнь, которую слышно на четверть мили вокруг. Вод в каньон охраняет птица рух, которого приручили каменные гиганты (смотри зона 2). Персонажи, которые видят вход в каньон, могут так же заметить гнездо руха неподалеку.

Каньон легко заметить с воздуха, а также три пещеры поблизости, которые находятся под открытым небом (зоны 5,7 и 12). Персонажи, у которых есть воздушный корабль или летающие верховые животные, могут приземлиться сверху или внутри каньона, а также в одной из этих трех открытых пещер. Если персонажи приближаются к Расщелине Мёртвого Камня на воздушном корабле и двигаются в поле зрения руха, то рух взлетает в небо и нападает на него. Воздушный корабль не может оторваться или увернуться от руха, который слишком велик для того, чтобы приземлиться на палубе или добраться до персонажей на палубе своими когтями. Рух может кусать существ на палубе, но предпочитает нападать на сам воздушный шар (смотри раздел «Воздушный Корабль Культа» в Главе 4 для характеристик шара). Если он успешно сбивает воздушный корабль, то рух несколько раундов разбирает останки в поисках еды, а потом возвращается в свое гнездо. Если персонажи приближаются на летающих верховых животных, то рух атакует их только если они подлетают ближе чем на 120 футов к его гнезду и, если он может их видеть.

Персонажи могут спуститься сверху каньона по зазубренным трещинам в любом месте. Звуки их спуска заглушаются ветром.

Обитатели

Десять каменных гигантов находятся в Расщелине Мёртвого Камня по прибытии искателей приключений, включая Тана Каялитику. За исключением гиганта в зоне 6, который проверяет как там рух, остальные находятся в своих пещерах и ждут пока враги сами к ним придут. В бою гиганты преследуют врагов, которые пытаются сбежать.

Обитатели Расщелины Мёртвого Камня

Зона	Существа	Заметки
2	1 **птица рух** [roc]	Рух взлетает и нападает на все, что считает угрозой.
3	Хидия Мунмаск, 2 взрослых пещерных медведя [adult cave bears], 1 молодой пещерный медведь	Хидия собирает своих соплеменников (зоны 15A-15D) и организует группу охотников. Взрослые медведи преследуют убегающую добычу. Молодой медведь остается в пещере.
4	1 **каменный гигант**	Гигант преследует убегающих противников, но в любом другом случае остается здесь.
5	2 **каменных гиганта**	Гиганты преследуют убегающих противников, но в любом другом случае остаются здесь.
6	1 **каменный гигант**	Если гигант слышит клёкот руха в зоне 2, то он бежит на разведку. В любом другом случае остается здесь.
9	2 **каменных гиганта** 16 горных **козлов**	Гиганты преследуют убегающих врагов, но в остальных случаях остаются здесь. Козлы всегда находятся здесь.
10	1 каменный гигант и 10 пронзателей [piercer]	Гигант преследует убегающих врагов, в других случаях остается на месте. Пронзатели всегда остаются здесь, падая на существ только если гигант прикажет им.
11	2 **черных пудинга** [black puddings].	Пудинги всегда остаются здесь.
12	**Верёвочник** [roper].	Верёвочник всегда остается здесь.
13	2 **каменных гиганта**.	Гиганты преследуют убегающих врагов, в других случаях остаются здесь.
14	Тан Каялитика и 1 **каменный голем**	Каялитика остается здесь, приказывая голему преследовать убегающих врагов.
15A	5 **воителей племени**	Воители остаются здесь, пока Хидия Мунмаск (зона 3) не соберет их, или пока они не услышат шум из соседней зоне.
15B	10 **воителей племени**	То же, что и в 15A.
15C	3 **берсерка**, 1 **утгардский шаман**	То же что и в 15A
15D	6 **воителей племени**, 2 **Ржавника** [rust monsters].	То же что и в 15A. Воители перед уходом отпускают ржавникоа. Ржавники остаются здесь.

Подкрепление Расщелины Мёртвого Камня

к100	Существо(а)
01-50	Никого
51-60	1 **каменный гигант**, несущий 1к4 пленных щитовых дварфов-**обывателей** (старателей) в сети
61-65	1 **каменный гигант** и его животное-спутник, либо пещерный медведь (**полярный медведь**), либо **гигантский козел**.
66-70	1 **каменный гигант**, выпасающий 2д6 горных коз.
71-75	2к6 **воителей племени** Синего Медведя, возвращающиеся с неудачной охоты.
76-80	2к6 **воителей племени** Синего Медведя, возвращающиеся с удачной охоты с мёртвым лосем либо горным львом.
81-85	1к4 **берсеркеров** племени Синего Медведя, возвращающихся с рейда, несущих 2к6 человеческих голов, либо 2к6 голов щитовых дварфов.
86-90	1к4 **разведчиков** племени Синего Медведя и 1 **Утгардтский шаман** (смотри приложение С), несущие новости от других кланов Синего Медведя.
091-95	1 **каменный гигант**, несущий мешок немагического, человеческого размера оружия и брони, собранный в далекой битве.
96-00	1д4+1 **каменных гиганта**, каждый из которых владеет 2д6+10 драгоценными камнями (стоимостью 100 зм каждый)

Племя Синего Медведя Утгардтских Варваров разделяет веру Каялитику в то, что цивилизация — это чума для земли. Варвары рыскают по предгорьям Гор Серого Пика и охотятся на дичь в Долине Делимбийр. Они так же занимают несколько пещер в Расщелине Мёртвого Камня и ухаживают за пещерными медведями, питомцами каменных гигантов. Хидия Мунмаск, бесстрашная дочь вождя племени Синих Медведей сделала себе логово в пещере медведей рядом с устьем каньона (зона 3).

Персонажи, которые дадут Хидии достаточно времени, чтобы собрать ее племя, могут столкнуться со всеми утгардскими варварами в Расщелине Мёртвого Камня сразу. Каменные гиганты предпочитают ждать пока враги сами придут к ним.

Таблица «Обитатели Расщелины Мёртвого Камня» резюмирует расположение обитателей каньона во время появления персонажей и указывает на то, как эти существа реагируют, когда злоумышленники будут обнаружены.

Подкрепление

Многие из каменных гигантов и утгардийские варвары часто наведываются в горы Серого Пика и их предгорья. За каждый час, который проходит во время исследования, есть шанс, что другие существа вернутся в Расщелину Мёртвого Камня. В конце каждого часа бросьте к100 и обратитесь к таблице «Подкреплений Расщелины Мёртвого Камня», чтобы определить кто пришел. Подкрепление входит через зона 1. Как поведут себя прибывшие существа зависит от вас и состояния дел в Расщелине. Если прибывшие увидят валяющиеся вокруг трупы, они будут осторожно изучать Расщелину, ожидая найти неприятности внутри. Если все кажется тихим и спокойным, они, возможно, не задержатся надолго.

На ваше усмотрение, один или несколько каменных гигантов среди подкрепления может быть нейтральным или нейтрально-добрым, с сильными опасениями о том, что тан Каялитика собирается разрушить уложение. Любой такой гигант может успешным броском Харизмы (Убеждение) сложностью 15 быть убежден в том, чтобы пойти я против Каялитики и помочь персонажам каким-то образом, при условии, что персонажи смогут с ним общаться. Пример того, как мог бы себя вести незлой каменный гигант вы можете посмотреть в зоне 13.

Расщелина Мёртвого Камня: общее описание

Поток проходит через ущелье, с каменными берегами с обеих сторон. В нескольких местах, мосты из окаменевших бревен пересекают поток. Персонажи могут ходить по этим бревнам без необходимости производить проверку способности.

Потолки. Центральный каньон, а также зоны 5, 7 и 12 находятся под открытым небом. Если не указано иное, высота потолков в пещерах — 50 футов, соединяющих проходов — 30 футов

Взбирание по стенам. Стены Расщелины Мёртвого Камня имеют достаточное количество выступов и по ним довольно легко подняться, преуспев в проверке Силы (Атлетика) сложностью 10.

Окаменевшие гиганты. Мертвые, окаменелые каменные гиганты стоят в нишах по всему ущелью и в пещерах Расщелины Мёртвого Камня. Они здесь так долго, что частично вросли в окружающий камень.

Эти каменные гиганты — мрачное напоминание об Остории, давно потерянной империи гигантов. Осторианские каменные гиганты были немного выше, чем их потомки; высота окаменелых каменных гигантов от 20 до 24 футов. Эрозия размыла их черты. Мертвые каменные гиганты безвредны, хотя и представляют собой жуткое зрелище. На них можно взобраться, преуспев в проверки Силы (Атлетика) со сложностью 15.

Освещение. Каменные гиганты имеют темновидение и им не нужны источники света, чтобы видеть. Тем не менее, некоторые из пещер в Расщелине Мёртвого Камня тускло освещены гигантскими факелами, для того, чтобы держать их в тепле и сухости. Кроме того, многие из пещер населены утгардскими варварами и в этих пещерах разведены костры (см зоны 15A-15D).

Карнизы. Стены каньона имеют выступы в разных местах высотой от 30 до 50 футов. На карте есть отметки высоты, чтобы указать высоту каждого выступа. Некоторые из выступов соединены каменными мостами 10 футов шириной, которые пересекают весь каньон. Во многих внутренних зонах имеются карнизы высотой 10 футов, эквивалент лестницы для каменных гигантов.

1. Вход в каньон

Устье каньона — это травянистый овраг с неглубокой, быстротекущей рекой на дне. Мшистые бревна запруживают реку в одном месте. Севернее, трава и все остальное сменяется бесплодной серой скалой.

Через туман и дымку персонажи могут увидеть окаменевших каменных гигантов, расставленных вдоль стен каньона. (смотри врезку Расщелина Мёртвого Камня: общее описание) Также они могут видеть гигантское гнездо на вершине 60 футового уступа (зона 2) и три входа в пещеры, один на западной стороне реки (ведет к зоне 6) и два на восточной стороне (ведут к зоне 3 и 15a). Если персонажи не предпринимают шаги чтоб остаться скрытными, их замечает птица рух из зоны 2.

2. Гнездо руха

Каменные гиганты относятся к Руху из Расщелины Мёртвого Камня как Йотунгланг (Jotunglang, что означает «гигант ввверху»). Для того, чтобы прокрасться мимо громадной птицы, партия должна преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл 14. Если проверка проваливается, Рух обнаруживает одного или нескольких нарушителей и кричит. Обитатели зон 3 и 6 выдвигаются для проверки тревоги через 2 раунда.

Сокровище

Гнездо руха тридцати футов радиусом и состоит из поваленных деревьев, обломков повозок, разорванных тюков сена, среди которых виднеются ломанные щиты и ржавые шлемы. Персонажи, которые обыскивают гнездо, находят поцарапанный деревянный сундук, в котором содержится 4,500 зм и 1д3 магических предмета. Бросьте по таблице магических предметов Ж (H) из седьмой главы *Руководства Мастера* для первого предмета, и по таблице Б (B) для остальных предметов.

3. Пещера медведя

Эта сухая пещера спрятана под поросшей травой выпуклостью в горном склоне. В ней живет пара **пещерных медведей** [cave bear] (используйте статистику **полярных медведей** [polar bear]) и один пещерный медвежонок [cave cub] (используйте статистику **черного медведя** [black bear]) Хидия Мунмаск, лидер племени Синего Медведя в Расщелине Мёртвого Камня, отдыхает в комнате в задней части главной пещеры. Она — дочь великого вождя племени. Она **гладиатор**, со следующими изменениями:

- Мировоззрение Хидии — хаотично-злое.
- Она говорит на Ботии (Удгардский язык) и на Общем.
- У нее три копья.

Пещерный медвежонок дерётся только в порядке самообороны и начинает ходить за персонажами, если они его покормят. Персонажи, которые обыскивают пещеру, не находят ничего, кроме нескольких обглоданных костей.

Сокровище

Хидия носит мешочек из шкуры, содержащий семь драгоценных камней по 50 зм штука. Она дает камень верёвочнику [roper] из зоны 12 всякий раз, когда проходит через его логово.

Развитие событий

Хидия и взрослые пещерные медведи расследуют любые беспорядки снаружи. Если они обнаруживают вторгшихся, Хидия приказывает медведям атаковать, пока она собирает других членов своего племени, начиная с воителей в зоне 15A. Избегая высоких уступов, она направляется на север через зоны, 4, 5 и 9, в лагерь в зоне 15B. Затем она направляется в зона 15C, проходя через зоны, 9 и 10. Затем она перемещается через зона 12, чтобы добраться до зоны 15D, подкупая верёвочника в зоне 12 драгоценным камнем. Сбор всех её соплеменников занимает около 10 минут. С ними она в ускоренном темпе проходит через зона 12 и устремляется на юг через центральный каньон.

4. Грязевой бассейн горгоны

Три окаменелых каменных гиганта стоят в нишах вдоль южной стены пещеры, пол плавно опускается вниз, к 70 футов шириной и 20 футов глубиной бассейну, полному горгоновой грязи. (смотри ниже). Естественный свет освещает поднимающийся тунель на северо-западе, который ведет к высокому горному уступу с отличным видом на каньон.

В этой пещере находится каменный гигант, владеющий преимуществами Олах Моррач (см параграф «Великий Покой» ранее в этой главе) и сколдовавший заклинание «*Слияние с камнем*» [meld into stone] на себя. Он прячется у восточной стены, между туннелями, которые ведут в зоны 5 и 15А. Он использует чувство дрожи для обнаружения чужаков. Как только персонаж проходит мимо, гигант выходит из стены и пытается толкнуть персонажа в бассейн горгоны первым действием в бою. У него это получается, если его проверка Силы (Атлетика) больше проверки Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели (цель сама выбирает какую способность использовать).

Когда гигант появляется, он застает врасплох персонажей, которые имеют пассивную Мудрость (Восприятие) ниже 12. После попытки толкнуть персонажа в грязь, он атакует группу своей дубиной.

Грязь горгоны

Этот бассейн полон густой волшебной грязи, которая ведет себя как зыбучие пески (смотрите раздел «Опасности пустошей» в главе 5 *Руководства Мастера*), а также может превращать в камень существ. Существо, которое заканчивает свой ход в грязи горгоны, должен преуспеть в спасброске по Телосложению сложностью 12, или окаменеет. Если грязь горгоны вытащить из бассейна, она превращается в обычную грязь. Бассейн излучает ауру магии школы Превращения, которую можно увидеть, применив заклинание *Обнаружение Магии* [detect magic].

Окаменевшее существо можно вытянуть из грязи. Для простоты предположим, что окаменевшее маленькое существо весит 250 фунтов, а среднее — 600 фунтов.

5. Гробница Танов

Эта пещера без потолка со стенами высотой 100 футов. Пол в пещере выполнен в виде чаши, в центре ее бассейн с дождевой водой глубиной 10 футов. В нишах стоят пять окаменевших каменных гигантов в регалиях давно умерших танов, их глаза и рты широко распахнуты. В стены встроены три пары резных дверей с простыми каменными петлями. Двери 25 футов в высоту и весят несколько тонн, но хорошо сбалансированы на своих петлях; персонаж может потянуть и открыть дверь успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 18.

Комната содержит двух **каменных гигантов** что получили выгоду от черты Оллах Моррач (смотри секцию Великое Спокойствие ранее в этой главе). Они использовали заклинание «*Слияние с камнем*» (meld into stone), чтобы скрыться в полу возле туннелей, которые ведут в эту зона. Они встают и атакуют незваных гостей, заставая врасплох тех, кто имеет пассивную Мудрость (Восприятие) 12.

За каждой дверью находится необработанная комната с потолками высотой 50 футов. Юго-западная комната кажется пустой, но содержит неприятный сюрприз (смотрите раздел «Ловушка»). Гиганты хранят свои ценные вещи в комнатах на востоке и северо-востоке (см «Сокровище»).

Ловушка

Пол в центре юго-западной комнаты является иллюзорным и скрывает круглую яму, достаточно большую, чтобы в нее мог провалиться гигант (отмечена на карте с пунктирным кругом). Любое существо, которое наступает на этом участке пола падает через желоб, ведущий в южном направлении и попадает прямо в бассейн грязи горгоны в зоне 4. Ощупывание пола обнаруживает иллюзию, и она может быть рассеяна (Сложность 16)

Сокровище

В северо-восточном углу камеры лежит четыре мешка гигантских размеров. Каждый из них содержит 3к10 х 100 мм, 2к10 х 100 см, 1к10 х 100 зм, плюс 1к3 обыденных предмета, которые определяются путем броска по таблице Вещи в мешке гиганта из введения.

На полу в восточной комнате стоит старая гребная лодка, которая достаточно велика, чтоб вместить шесть маленьких или средних существ и их багаж. Каменные гиганты используют ее как контейнер для хранения. В ней находиться еще пять мешков с сокровищами содержимое которых определяется способом, указанным выше. Кроме того, один, случайно определяемый мешок из шлюпки содержит магический предмет, который определяется броском по таблице G Магических вещей из главы 7 *Руководства Мастера*.

6. Дрессировщик рухов

В этой пещере нет мебели. **Каменный гигант** стоящий тут на страже убивает время вырезая на каменной стене пиктограммы. затем используя заклинание *изменения формы камня* [stone shape] протирает стену дочиста и начинает всё сначала. Этот гигант получил преимущества Оллах Моррач (см «Великое спокойствие» ранее в главе). Когда он замечает нарушителей, он, склоняя голову кидает на них насмешливый взгляд и накладывая на себя заклинание *Каменная кожа* [stoneskin] бросается в атаку.

Развитие событий

Если каменный гигант слышит клёкот птицы Рух из зоны 2, он накладывает *каменную кожу* [stoneskin] на себя и идёт в разведку. Ему требуется 2 раунда чтоб добраться до конца южного туннеля.

7. Гробница Скодконга

Здесь таиться могила Скодконга («Туманного Короля») первого тана Расщелины Мёртвого Камня. В отличии от большинства каменных гигантов, у Скодконга была бледно-серая кожа, за что он и получил свое прозвище. Камера под открытым небом имеет 100 футовой высоты стены. Вокруг гигантской каменной плиты из светло серого камня дождевая вода образовывает большие лужи. Три мертвых, окаменелых каменных гиганта в нишах, нависают над Скодконгом, не создавая никакой угрозы злоумышленникам.

Каменная плита — это на самом деле измененное тело самого Скодконга, по всех поверхности находятся углубления в виде руки гиганта. Любое существо, которое прижимает свои руки к камню оставляет неглубокую вмятину на его поверхности, как если бы плита была изготовлена из мягкой глины. Ничто другое не может изменить или проткнуть камень.

Первый персонаж, который пытается дотронуться до плиты, неудержимо втягивается в нее, после чего камень мгновенно затвердевает. Находясь в ловушке в камне, персонаж является удерживаемым, не может видеть или слышать что-либо, и имеет полное укрытие. Персонаж слышит глубокий рычащий голос, который говорит: «Спрашивай!» на общем. Теперь персонаж может задать Скодконгу три вопроса, на которые тот дает правдивые ответы (ему известно все) которые может слышать только этот персонаж. (Вы можете отвести игрока персонажа в сторону, если хотите, потому что другие персонажи не слышат вопросы и ответы) Ответив на 3 вопроса, Скодконг отпускает персонажа, и тот выталкивается из плиты. Со Скодконгом можно связаться только 1 раз за приключение. Если втянутый в плиту персонаж не задает никаких вопросов, то Скодконг выгоняет его через 1 минуту. После того, как этот персонаж вышел, другой персонаж может попытаться связаться со Скодконгом, как описано выше. Только один персонаж может быть втянут в плиту единовременно.

8. Пещера резчика по камню

Чтобы добраться до этой пещеры, персонажи должны взобраться на уступ высотой 10 футов, независимо от того, с какой стороны они идут. Свет от одного факела отражается от месторождений драгоценных камней в стенах. Два каменные стола вырастают из пола. На них лежат шила и зубила гигантских размеров.

Сокровище

Персонажи могут потратить время чтобы достать камни из стены используя кирки или подобные инструменты. Потратив 1 час, персонаж добывает необработанных камней на 100 зм. Всего в пещере камней на 15 000 зм. Если все камни извлечены, стены остаются пустыми.

9. Козья пещера

Большой костер горит в середине этой пещеры. Огонь освещает резьбу на стенах, изображающую каменных гигантов, поднимающих камни над их головами.

Вокруг костра сидят два **каменных гиганта**. Они медитируют, чтобы получить преимущества от Оллах Моррач (смотри врезку «Великое Спокойствие» ранее в этой главе). Если их не побеспокоят в течение еще 30 минут, они превращаются в камень и остаются окаменевшими в течение следующих 8 часов. Если они обнаруживают нарушителей до того, они вскакивают на ноги и поднимают свои каменные дубины. Взбешенные тем что их прервали, они нападают на злоумышленников и преследуют тех, кто убежит.

Уступы высотой 10 футов образуют широкие ступеньки, которые вьются вверх по южной стене в туннель, который ведет в зона 15B. Туннель в северо-восточной стене приводит на карниз высотой в 30 футов с естественным освещением, с видом на каньон. На северо-западе располагается полузатонувшая пещера, в ней находятся шестнадцать горных **коз**, которых каменные гиганты иногда едят. Уступы высотой 10 футов удерживают коз внутри пещеры. Козы безобидны.

10. Грибная ферма

В этой влажной пещере находится большой неглубокий бассейн, вокруг которого растут красочные слои мха. Из этих кочек мха вырастают грибы высотой от нескольких дюймов до 5 футов. Каменные гиганты считают грибы деликатесом и едят их сырыми. Узкий поток, начинающийся в трещине в северо-восточном туннеле питает бассейн, прежде чем уйти на запад и вылиться в каньон.

Каменный гигант купается в бассейне. Он получил преимущества Оллах Моррач (см «Великая Тишина» выше в этой главе). Если он слышит приближающихся чужаков, он использует заклинание «*Слиться с камнем*» и погружается на дно бассейна. Если персонажи заглядывают в бассейн, или пытаются пересечь комнату, гигант поднимается и атакует дубиной. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) менее 16 будут застигнуты врасплох.

К потолку высотой 50 футов прицепились 10 **пронзателей** [piercer]. В свой ход гигант может издать звук, приказывая пронзателям упасть на других существ в комнате. Иначе пронзатели не атакуют.

11. Заросший туннель

Грибы в зоне 10 распространились по всему туннелю. Лес липких грибов высотой от нескольких дюймов до 3х футов покрывает пол. Окаменевшие каменные гиганты, стоящие в нишах покрыты синим золотым и алым мхом.

Когда один или несколько персонажей достигают середины этой зоне, все персонажи в туннеле делают проверку СЛ 13 Мудрость (Восприятие). Те, кто провалил проверку застигнуты врасплох, когда два **чёрных пудинга** вскипая вытекают из щелей в полу и нападают.

Карта 6.1: Расщелина Мёртвого Камня

12. Гробница воинов

У этой пещеры под открытым небом стены высотой 150 футов с десятками естественных покрытых мхом уступам и свесами. Свет костра выходит из отверстия над карнизом высотой 30 футов на северо-западной стене. За этим уступом еще одна пещера (зона 15D), в которую можно попасть, поднявшись по туннелю в северо-восточной стене.

В середине пола между тремя сталагмитами находится бассейн дождевой воды глубиной 5 футов, окаменелые останки четырех каменных гигантов стоят в альковах, выдолбленных в стенах. Безвредные **летучие мыши** гнездятся в их зияющих ртах в течение дня и летают вокруг пещеры в ночное время.

Южный сталагмит на самом деле **веревочник**, который питается летучими мышами, но жаждет более питательную добычу. Он атакует персонажей, когда они идут по комнате. Каменные гиганты и варвары Синего Медведя умиротворяют верёвочника, предлагая ему драгоценные камни. Если предложить верёвочнику драгоценный камень стоимостью 50 зм или больше, он проглотит его и позволит нарушителям беспрепятственно пройти. Придется подкупать верёвочника каждый раз, когда один или несколько существ хотят пересечь комнату безопасно, и это стоит один драгоценный камень независимо от того, сколько существ пытаются пройти.

Сокровище

Верёвочник владеет 12 драгоценными камнями по 50 зм. четырьмя камня по 100 зм, и один драгоценный камень стоимостью 500 зм он носит в глотке, эту драгоценность можно извлечь только когда существо мертво.

Развитие событий

Утгардцы из зоны 15D могут услышать звуки происходящего здесь боя. Они реагируют на вторжение выходя на 30 футовый уступ с видом на пещеру и метая оттуда копья в злоумышленников.

13. Скораус Каменные Кости

На задней стене каньона каменные гиганты вытесали 150-футовую статую своего бога, Скорауса Каменные Кости, которая выглядит как хорошо сложенный каменный гигант с шипами, торчащими из его плеч. Памятник представляет собой небывалый каменный шедевр с точки зрения размеров. Ручейки воды изливаются с горы на статую и соединяются в поток, который течет через каньон. Звук падающей воды в этом месте довольно громок, густой туман стелется повсюду. Персонажи, которые осматривают статую и преуспевают в проверке Мудрости (Восприятие) сложностью 20, замечают сферу размером с типичный *хрустальный шар* для гадания, вставленный в его правый глаз (см «Сокровище»).

Перед статуей стоят на коленях 2 **каменных гиганта**, они склонили головы, их каменные дубины лежат на земле рядом с ними. Они не выполнили ритуал медитации и, таким образом, не получают преимущества от Оллах Мора (см раздел «Великий Покой» ранее в этой главе). Персонажи, которые нападают на их, застигают их врасплох. Эти гиганты нейтральны, не злые. Они начали сомневаться в разумности Каялитики, и просят у Скорауса Каменные Кости дать им мудрости. Если персонажи напали, гиганты приходят в ярость и отвечают тем же. Если персонажи привлекают к себе внимание без угрозы, гиганты встают на ноги и смотрят на них с удивлением, но не бросаются за своими дубинами незамедлительно. Гиганты говорят и понимают только гигантский. Если персонажи спросят их о Каялитике или ее раковине телепортации на этом языке, гиганты поведают следующую информацию:

- Каялитика находится в храме. (Гиганты могут указать путь к зоне 14, но они также предупреждают персонажей, что только танам каменных гигантов разрешено находиться в храме.)
- У нее есть *раковина телепортации*, которую она получила у короля Гекатона.

- Она вырезает вопросы на Стеинфанге, гигантском сталактите. Ответы на ее вопросы появятся во время следующего новолуния.
- Каялитика считает, что она может порадовать своих богов и возвысить каменных гигантов, до вершин Уложения за уничтожение кощунственных дел поверхностных обитателей.

Эти гиганты недостаточно храбры, пойти против Каялитики прямо сейчас, но они не будут против, если персонажи попытаются устранить ее.

Сокровище

В правый глаз статуи вмонтирован *шар руны Стейн* (смотреть приложение В). Любой персонаж, который дотягивается, может свободно вытащить шар применив лезвие или похожи инструмент. Каменные гиганты, которые стали свидетелям кражи делают все возможное, чтоб убить вора и вернуть шар.

14. Храм

Только таны каменных гигантов допускаются в эту священную пещеру. Все остальные каменные гиганты должны оставаться снаружи, иначе, по приказам тана Каялитики и ее предшественников на нарушителей должно пасть наказание. Утгардтцами и персонажам также запрещено входить в храм.

Окаменелые останки трех давно умерших танов стоят в нишах, вырезанных в западной стене, их глаза устремлены к скалистому острову, окруженному грязью горгоны (см зона 4). Грязь, которую Каялитика называет Fjellblod («кровь горы»), просачивается в пещеру через каменные решетки на северо-восточной и юго-восточной стенах. Грязь глубиной 20 футов. Два крепких каменных моста перекинуты через бассейн и соединяют остров с близлежащими уступами. Над этими мостами нависают еще два окаменевших тана каменных гигантов.

Наиболее характерной особенностью комнаты является Стеинфанг, сталактит длиной 40 футов, свисающий с потолка над островом. От основания 20 футов в диаметре, он сужается почти в точку в нескольких футах над поверхностью острова. Стеинфанг испещрен вопросами, написанных Каялитикой на Детеке, дварфийском алфавите. Тан каменных гигантов вырезает новые вопросы на сталактите, когда прибывают персонажи. Войдя в пещеру, герои совершили кощунство, которое Каялитика не может простить. Она — **каменный гигант**, со следующими изменениями:

- Каялитика нейтрально-злая и у нее 170 хитов
- Ее Харизма равна 14 (+2)
- У нее есть преимущества от Оллах Моррач (см. раздел «Великая Тишина» ранее в этой главе).
- Она использует адамантиновую дубину. Это магическое оружие без бонусов к атаке и урону. Персонаж может настроить его под себя, и оружие уменьшится или увеличится в зависимости от размера персонажа.

Один раз за приключение, Каялитика действием может указать на одного из окаменевших каменных гигантов в пещере и это превратит его в огромного **каменного голема** с 195 (17к12 + 85) хитов. Все остальные параметры такие же как у каменного голема. Она оживляет гиганта стоящего ближе всего к персонажу, или персонажам, которых она считает наиболее опасными, затем приказывает созданию атаковать их. Голем подчиняется командам Каялитики и мгновенно рассыпается и разрушается, если она умрет.

Если персонажи атакуют ее дистанционно, Каялитика произносит заклинание «*Слиться с камнем*» и скрывается в сталактите. Она ждет пока персонажи подойдут ближе чтобы напасть на них с ее *адамантиновой дубиной*. Стеинфанг невосприимчив ко всем заклинаниям 3-го круга или ниже, но имеет уязвимость к дробящему, режущему, и колющие урону от адамантинового оружия. Он имеет КД 15, порог урона 10 и 100 хитов. Когда хиты Стеинфанга падают до 0, он взрывается, и каждое существо на или над островом должно сделать спасбросок на Ловкость сложностью 15, получая 70 (20d6) дробящего урона от летящих обломков в случае неудачи, или вполовину меньше при успехе. Существо внутри Стеинфанга не получает повреждений и появляется в центре взрыва.

Вопросы Каялитики

Как и ее предки до нее, Каялитика считает, что сталактит позволяет ей общаться с Скораус ом Каменной Костью, богом каменных гигантов. На самом деле Стейнфанг является частью враждебного земляного первородного [primordial] по имени Драунн, который находится в ловушке где-то в глубине гор Серого Пика. Первородный большую часть времени спит, просыпаясь только в ночь новой луны. Другие таны, которые ранее были развращены Стеинфангом, находились под управлением короля Гекатона, но в его отсутствии Каялитика вольна причинять любой вред, которого требует ее «бог».

Любое существо может выдолбить вопросы на сталактите. Эти вопросы (а также всё остальное, вырезанное на камне) остаются до следующей новой луны, после чего резьба заменяется ответами, написанными на Детеке, дварфийском алфавите. Если резьба не является вопросом, она просто исчезает, на ее месте ничего не появляется. Вопросы, которые Каялитика вырезала в Стеинфанге следующие:

Что я должна делать дальше, чтобы порадовать тебя, благородный отец?
Существа из снов представляют для нас опасность?
Есть ли в моем клане предатели?
Можно ли доверять этим жалким варварам?
Лжёт ли гном о защите Шумноводья?

Предтеча не является всезнающим существом, даже наоборот. Своими ответами он пытается посеять раздор, но он не знает ни о чем что происходит в мире. Если персонажи захотят подождать ответов, бросьте d20 чтобы определить через сколько ночей будет новолуние. Его ответы на поставленные вопросы будут следующими: «Уничтожайте работы обитателей поверхности», «Да», «Да», «Нет» и «Да».

Сокровище

К мифриловому поясу (стоимость 750 зм) Каялитики привязаны три мешочка, по размерам похожих на человеческие рюкзаки. В первом мешочке находиться 500 пм. Второй содержит *раковину телепортации* (приложение В) и семь драгоценных камней 500 зм каждый. В третьем находится скальный гном часовщик Елистер Ноггинс. Несмотря на то, что гном не является сокровищем, он обещает «здоровенное вознаграждение», если персонажи благополучно доставят его в его мастерскую в Шумноводье.

Развитие событий

Елистер — скальный гном, схваченный каменными гигантами и приведенный к Каялитике потому, что утверждал, что знает полезную информацию о защите Шумноводья. Когда Каялитика допрашивала гнома, он попробовал отговорить ее от нападения на город преувеличивая описание его оборонительного потенциала. Каялитика ждет Стеинфанга, чтоб подтвердить правдивость гнома. Также она держит его поближе, хорошо спрятанным. Он выжил, используя свою магию для создания пищи и воды. Он утверждает, что пытаться сбежать из Расщелины Мёртвого Камня было бессмысленно, так как каменные гиганты скорее всего убили бы его за попытку. Елистер обладает статистикой **священника** со следующими изменениями.

- Он маленький и хаотично нейтральный.
- Его скорость 25 футов.
- Он обладает тёмным зрением с радиусом 60 футов.
- Обладает преимуществом на спасброски Интеллекта Мудрости и Харизмы против магии.
- Вместо *духовного защитника* [spirit guardians] у него подготовлено заклинание *создание еды и воды* [create food and water].
- Разговаривает на Общем и Гномском.

Истовый последователь Гонда, бога изобретений, Елистер дарит партии маленькие часы (стоимость 1,500 зм) из своего магазина, как награду за спасение жизни и благополучную доставку его домой. В часах установлен крошечный колокольчик, который звонит при достижении каждого часа и его звон может быть услышан в пределах 60 футов. После полуденного звонка часы должны быть заведены заново или перестают идти. Заводка часов требует маленького ключика (дает Елистер) и действия. Часы отлично показывают точное время.

Персонажи, которые посещают магазин Елистера в Шумноводье обнаруживают, что у него есть заводной спутник гномского размера. Конструкт, Тик-Так, имеет статистику **анимированного доспеха**, за исключением того, что его размер маленький и у него 27 (6к6 + 6) хитов. Конструкт исполняет команды только от Елистера.

Если у персонажей есть летающий корабль, Елистер светиться радостью и просит остаться на борту в качестве наблюдателя за ремонтом и медика первой помощи. Как только он и Тик-Так остаются на борту корабля одни, они пытаются его украсть и улететь.

15. Лагерь Утгардцев

На стенах каждой из этих пещер выгравировано большое количество завитушек и лабиринтоподобных узоров. С потолка свисают многочисленные сталактиты. В этих пещерах обитают Утгардтские варвары племени Синего Медведя. Они отдыхают, едят, точат оружие или стоят на страже. У каждого члена племени есть примитивный спальник. Варвары выдвигаются разведать громкие звуки из соседних зон.

15A. Пивная бочка

Эта пещера пропахла крепким пивом. Запах исходит из бочки диаметром 10 футов, которая стоит возле восточной стены. Она излучает магическую ауру создания (conjuration) и магически пополняет себя пивом каждый день на рассвете. Каменные гиганты нашли бочку в подвале одной из разрушенных таверн города Ллорха и прихватили ее с собой. Покрытая гравировкой каменная кружка, по размерам подходящая гигантам стоит в нише над бочкой.

Пять **воителей племени** Синего Медведя (ХЗ мужчины и женщины люди Утгардтцы) расположены здесь. Если они никуда на отошли, то двое спят на спальных мешках, один точит копье, а двое других стоят на страже возле каменной колонны в западной части пещеры. Уступ высотой 10 футов смотрит на пустую боковую пещеру на юго-востоке.

15B. Пещера собраний.

Тан Каялитика проводит здесь клановые собрания. За действие она может приказать каменному трону появиться из пола или снова слиться с ним. Одновременно с этим десять **воителей племени** Синего Медведя (ХЗ мужчины и женщины люди Утгардтцы) используют эту пещеру как логово. Если они не были потревожены, половина из них спит на своих лежанках, а остальные перекусывают жаренным козлом и точат оружие вокруг большого костра, разведенного по центру пещеры.

15C. Пещера шамана

Если обитатели этой пещеры не были привлечены куда-либо ещё, то персонажи игроков слышат пение, когда приближаются к пещере.

Северная часть этой пещеры на 10 футов ниже остального пола. Там лежат 4 спальника которые принадлежат трем **берсеркам** (ХЗ мужчины и женщины люди Утгардтцы) и **Утгардскому шаману** племени Синих Медведей (смотреть приложение С) Берсерки расселись вокруг костра в основной зоны, вознося молитвы Утгару. Шаман танцует вокруг них против часовой стрелки плотно прижав к груди священный свёрток. Над костром на деревянном вертеле жарится козел.

15D. Логово ржавника

Шестеро **воителей племени** Голубого Медведя (ХЗ мужчины и женщины люди Утгардтцы) обитают здесь. Трое спят на спальниках, еще трое сидят на корточках возле костра, разведенного между скальной колонной и двумя высокими сталагмитами. К юго-востоку от костра, в юго-восточной стене пещеры находится 30 футовое отверстие которое ведет в грот, пол которого на 30 футов ниже и который залит естественным освещением (зона 12).

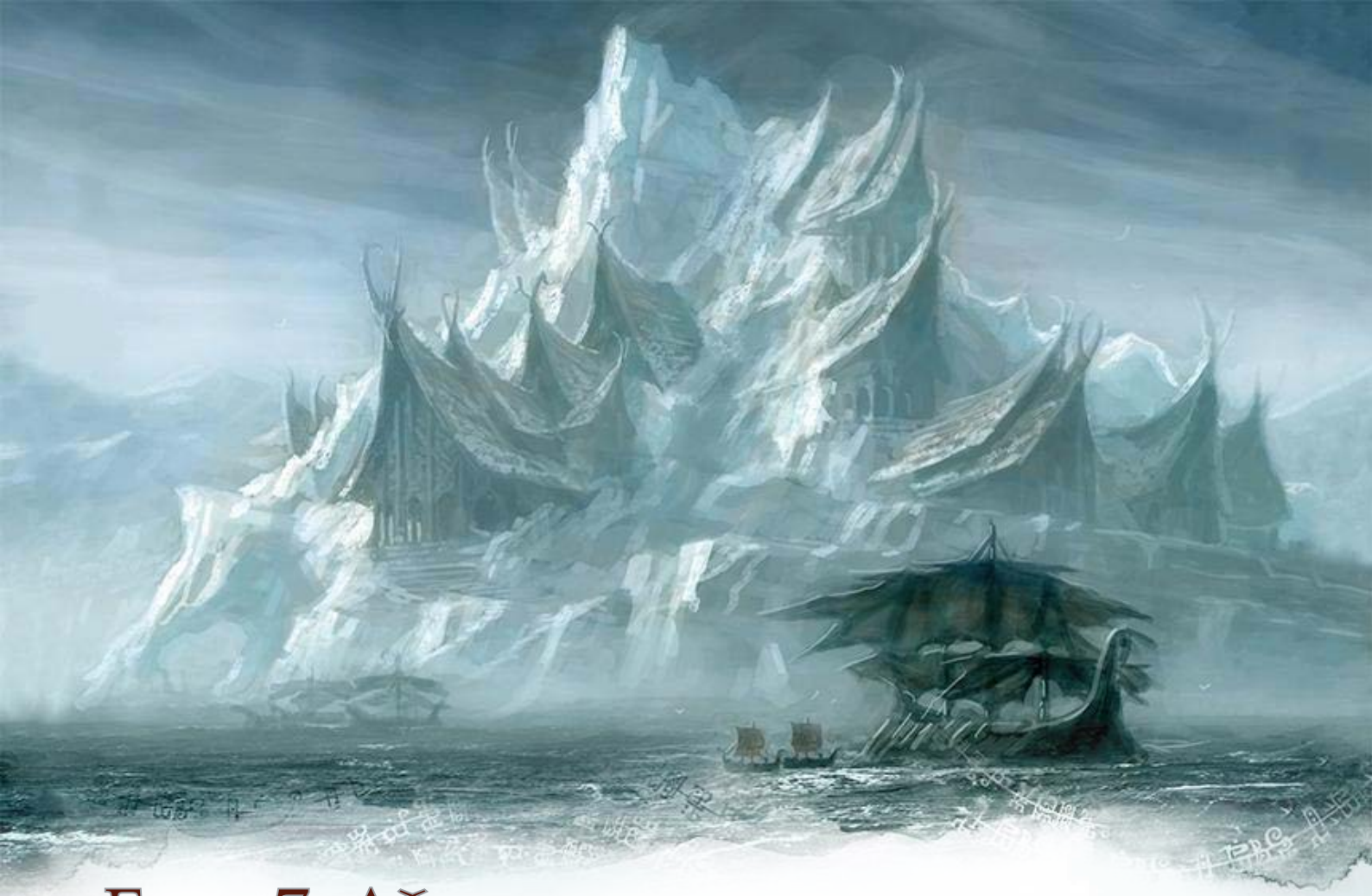
Возле северной стены, под небольшим навесом стоят две большие деревянные клетки. Двери клеток закрыты на засовы и требуют действия для открытия. Одна клетка пуста, а в другой сидит два пойманных **ржавника**. Ржавники не могут ни на кого напасть, пока они в клетке, хотя их антенны достаточно длинные, чтоб коснуться металлического предмета на расстоянии фута от прутьев клетки.

Развитие событий

Если войны племени используются в другом месте, они выпускают ржавильщиков и оставляют их охранять пещеру. Они не выпускают ржавильщиков в иных случаях.

Продвижение персонажей

Если Каялитика имела *раковину телепортации* и персонажи ее получили, они могут использовать ее для телепортации в Вихрь, как только персонаж настроиться на предмет. Персонажи могут захотеть решить пару вопросов, до использования ракушки, например, доставить Елистера в Шумноводье. Персонажи должны достигнуть 9го уровня, прежде чем перейти к главе 10, « Твердыня штормовых гигантов»



Глава 7: Айсберг морозных гигантов

Из своей ледяной твердыни Свардборг Ярл Сторвальд и его морозные гиганты на своих кораблях наносят удары в поисках Кольца Зимы, артефакта, способного принести в мир Эпоху Вечного Льда. Несмотря на то, что они далеки от достижения своей цели, морозные гиганты представляют страшную угрозу для Севера. И в этой части своего приключения персонажи напрямую столкнуться с этой угрозой.

Если персонажи завладеют раковиной телепортации Сторвальда, то они могут использовать её для перемещения в Вихрь, подводную цитадель короля Гекатона (см. главу 10 «Твердыня штормовых гигантов»). Во время выполнения этого задания персонажам придется ускользать или побеждать многих безжалостных обитателей крепости.

Хорошая новость — могло быть и хуже. Плохая — всё скоро станет хуже. Когда персонажи впервые очутятся на айсберге, Ярла Сторвальда здесь нет. Он на борту своего флагманского корабля Кригвинда, охотится на китов в море Движущегося Льда. Когда ваши приключенцы начнут искать раковину, Кригвинд и его гиганты уже на пути домой.

Морозные гиганты

Просмотрите информацию о морозных гигантах в *Бестиарии* [Monster Manual]. Это поможет вам отыграть гигантов этой главы.

Восстановление Свардборга

Когда Аннам Всеотец разрушил Уложение, ярл Сторвальд и его морозные гиганты отплыли на громадном корабле, названном Кригвинд, чтобы вернуть Свардборг, кольцо деревянных зданий, построенных на вершине айсберга в море Движущегося Льда. В свардборгском храме Трима гиганты нашли семь яиц белого дракона. Вскоре после того, как гиганты схватили яйца, чета взрослых белых драконов, Криовэйн и Изендрауг, вернулись с охоты и потребовали освободить их захваченное гигантами потомство. Сторвальд пригрозил драконам уничтожить их не появившихся на свет вирмлингов, если те не будут подчиняться его воле. Туповатые белые драконы уступили и были подчинены. Гиганты заточили Изендрауг в её логове в храме, а Криовэйна приковали к палубе Кригвинда.

После покорения драконов гиганты наткнулись на северных варваров, живущих на льдинах моря Движущегося Льда, и покорили их с тем же успехом. Северян перевезли на Свардборг и поставили им задачу починить дома морозных гигантов и освободить несколько заточенных во льды ладей (ладьи гигантских размеров). Эти варвары уважают силу морозных гигантов и будучи сами злыми служат гигантам безропотно. Варвары разговаривают на языке йети так же хорошо, как и на Гигантском, и у них есть несколько порабощенных йети-работников. У морозных гигантов с йети совсем разные языки, и поэтому первые полагаются на варваров в управлении йети.

Кольцо Зимы

После возвращения Свардборга Сторвальд использовал руническую магию, чтобы предугадать лучший способ найти Кольцо Зимы, которое гиганты знают, как Никогда Не Тающий Лёд. Руны сказали Сторвальду, что помощь ему придет после того, как он проведёт серию набегов на побережные поселения. И он послал корабли для атак по всему побережью Меча, и во время рейда на Порт Ласт гиганты захватили жентаримского мага по имени Нилраун Даэрлост. Нилраун предстал перед Сторвальдом и понял, что морозные гиганты ищут Кольцо Зимы. Как руны и предсказывали Нилраун также искал артефакт и знал его недавнюю историю. Он предложил создание союза между ярлом Сторвальдом и Черной сетью, подкупая морозного гиганта именно тем, что ему нужно — сведениями о текущем носителе кольца, Артусе Цимбере, и каплей его крови (которая была в распоряжении Черной сети). Нилраун теперь ждет, когда морозные гиганты найдут кольцо, а он тогда сможет украсть и присвоить его себе. Сторвальд тоже желает кольцо, и оба злодея тайно планирует предать друг друга как только найдется кольцо.

Сторвальд использовал каплю крови Артуса в рунном магическом ритуале для превращения большого алмаза в камень руны Блод (см. приложение В). Но к сожалению, для ярла, этот предмет не поможет найти именно Артуса Цимбера, вместо этого камень определяет местоположение ближайшего существа, у которого в жилах течет кровь Артуса. У Артуса есть много живых родственников, и несколько из них живут на Севере. *Камень руны Блод* указывает Сторвальду направление на Брин Шандер в долине Ледяного ветра, где обитает один из детей Цимбера (см. главу 2). Ярл послал туда группу морозных гигантов, чтобы те нашли Артуса Цимбера и забрали кольцо.

Кольцо Зимы — неуловимый артефакт. В данном приключении нельзя обнаружить ни само кольцо, ни его владельца. Все попытки найти неизменно заканчивались ничем, приводя искателей каждый раз к новому тупику в их поисках. Даже Гадание неспособно помочь в поисках этого артефакта. Многие годы разные арфисты тратили средства на поиски Артус Цимбера и кольца, но безрезультатно. Если арфисты узнают о попытках персонажей найти кольцо и его владельца, то эта организация попробуют отговорить от такого преследования. Артус Цимбер и *Кольцо Зимы* играют определенную роль в другом приключении.

Свардборг

В те времена, когда гиганты правили Севером, Свардборг был дальней деревней, где гиганты бывали для охоты на китов и гигантских моржей. Он был заброшен после падения империи Остории и со временем сдрейфовал на север и оказался скован льдами. Сегодня Свардборг плывёт среди сотен других айсбергов моря Движущегося Льда. Три здания до сих пор стоят вросшими в лёд, в то время, как другие освободили из оков и сделали пригодными для жилья. Расширения и сжатия льда за сотни лет повредили здания, и их починка всё ещё продолжается. Ярл Сторвальд послал корабли на материк для сбора дерева, необходимого для починки строений.

Здания расположены на вершине отвесных ледяных скал, которые возвышаются на 50 футов над уровнем моря. Возле Сухого Дока (зона 3), где гиганты построили деревянную пристань для стругов, скалы находятся всего в 10 футах над водой.

Широкая расщелина открывает пусть к сердцу Свардборга, заполненному водой резервуару под открытым небом, где гиганты пришвартовывают свои ладьи. Проход перекрывают «врата» — сети из толстых железных цепей. Гиганты опускают цепь в воду, чтобы пропускать свои корабли внутрь. Небольшое судно, такое как рыбацкая шлюпка, может проскочить сквозь поднятые врата, однако кораблям большего размера это не удастся.

Путь в Свардборг

Если у персонажей нет возможности добраться в город по воздуху, они должны пересечь на корабле Море Движущегося Льда, чтобы достигнуть Свардборга (показано на картах 7.1 и 7.2)

Воздушный корабль

Если у персонажей есть воздушный корабль (см. раздел «Воздушный корабль культа» в главе 4), они могут добраться до Свардборга на нём, избежав долгого и ледяного морского путешествия.

Летающие ездовые животные

Прибрежная деревня Огненный Срез является домом для тренера и Грифоньего Всадника, Дашарры Келдабар. Персонажей, ищущих воздушные средства передвижения в Глубоководье, Невервинтере или Лускане направят к Дашарре. Они могут заплатить ей за уроки полета на грифонах, а затем использовать их что бы лететь в Свардборг. Когда персонажи готовы отправиться в путь, Дашарра возглавит их верхом на Крикуне, ее личном грифоне. Грифоны Дашарры летят со скоростью 8 миль в час и могут преодолевать примерно 64 миль в день летя против ветра. Путь в Свардборг занимает пять дней и всю дорогу путники вынуждены терпеть порывы холодного встречного ветра. Однако благодаря сильному попутному ветру, обратный путь будет короче и грифоны будут покрывать примерно 80 миль в день. Дашарра ожидает, что персонажи сами позаботятся о теплой одежде, припасах и рационах.

Когда группа прибывает в Свардборг, Дашарра рекомендует персонажам приземлиться в доках, на юге от зоны 3 (Смотри раздел Приближаясь к Свардборгу для других возможных посадочных площадок). Дашарра остается с грифонами, пока персонажи исследуют крепость ледяных гигантов и персонажи могут рассчитывать, что она поможет им вернуться.

Персонажи могут найти других летающих животных в Гнезде Ястреба, где рыцари Ордена Перчатки разводят гиппогрифов. Путь из Ястребиного Гнезда в Свардборг долог. Летя против ветра, гиппогрифы могут преодолевать 45 миль за день (трехчасовыми перелетами, с перерывом в час). При попутном ветре гиппогрифы покрывают до 60 миль в день.

Мореходное судно

Персонажи, которые вынуждены отправиться на корабле, могут найти мореходное судно в Лускане, Невервинтере или Глубоководье.

Лускан. Персонажи могут обратиться к одному из Старших Капитанов города. За подкуп в размере не меньше 1500 зм (половина — сразу, половина — по безопасному возвращению) Старший Капитан предоставит ладью с командой из 40 пиратов (ХН мужчины и женщины, иллусканцы, люди, **разбойники**) и высокомерным, но неопытным капитаном Ваалриком Редрифом (ХН мужчина иллусканец, человек, **капитан разбойников**). Когда покажется Свардборг, корабль встанет на якорь за ближайшим айсбергом. Персонажи смогут спустить гребные шлюпки для доплыва до Свардборга за 30 минут. Капитан Редриф согласен ждать их 24 часа, после чего он поднимает якорь и уплывает обратно в Лускан. Если на Свардборге прогудит сигнальный рог (зона 2С), то неопытный капитан запаникует и бросит отряд, отдав приказ команде возвращаться домой.

Если персонажи предпочтут купить корабль за 10000 зм, они смогут приобрести старую протекающую ладью, принадлежащую одному из Старших Капитанов. Ещё им нужно будет нанять команду из хотя бы 40 человек. Обычный моряк (используйте характеристики **обывателя**) служит за 2 см в день, в то время как опытный (используйте характеристики **разбойника**) потребует 2 зм в день. Персонажи также могут попробовать нанять капитана (используйте характеристики **капитана разбойников**), которому обычно платится 10 зм в день. Один из персонажей может исполнять роль капитана для избежания лишних трат, но тогда на борту корабля может не остаться человека с опытом командования после того, как отряд высадится.

Невервинтер. Если один или несколько персонажей являются членами Альянса Лордов, то они могут договориться о встрече с лордом Дагультом Неверэмбером и убедить его спонсировать экспедицию к Свардборгу. Неверэмбер знает о том, что в море Движущегося Льда есть белые драконы и варвары-мореходы, так что игрокам нужно будет успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 17, чтобы убедить его в важности миссии. Если Неверэмбер решает помочь, то он организует галеру, названную *Морелом* для перевозки персонажей.

Капитан *Морелома* — это нервозный бледный волшебник Драевин Торнболт (Н мужчина, иллусканец, человек, **маг**). Он одет безукоризненно, выглядит худым и весьма строгим. Он командует экипажем из двенадцати опытных моряков (люди мужчины и женщины, **разбойники** разного мировоззрения и этносов) и шестидесяти новобранцев (**обыватели**). Первый помощник Драевина — приветливый и грубый Кодд (НД мужчина, полуорк **капитан разбойников**), чьи главные обязанности — это надзирать за командой и держать всех в хорошем расположении духа.

Когда покажется Свардборг, *Морелом* заплывает за небольшой айсберг и там бросит якорь. Капитан Торнболт обещает, что будет ждать не более 24 часов до возвращения персонажей. Приключенцам дают гребные шлюпки, на которых они могут доплыть до Свардборга за 30 минут.

В Невервинтере больше нет других команд настолько смелых или безрассудных, чтобы отправиться в море Движущегося Льда за любые деньги. И кораблей на продажу тоже не найти.

Глубоководье. Если один или несколько человек состоят в Арфистах, они могут организовать встречу с Публичным Лордом Глубоководья, Леди Лаэраль Сильверхэнд. В течение встречи, Лаэраль объяснит, что в Глубоководье трудно найти корабль в наши дни. Город Роскоши в разгаре строительства нового флота, после того как прошлый был затоплен Дагультом Неверэмбером. Лучшее что может предложить Лаэраль — это поврежденный драккар, недавно захваченный каперами. Что делать с ним приключенцы могут решать самостоятельно. У корабля 150 хитов и он стоит 5000 зм в текущем состоянии. (Правила по ремонту судов находятся в разделе «Владение кораблём» Пятой главы *Руководства Мастера*.) На носу драккара вырезана и окрашена голова Красного дракона. Наём экипажа в Глубоководье стоит столько же, сколько и в Лускане.

Если персонажи не смогут встретиться с Лаэраль Сильверхэнд, то они смогут найти тетирского капитана готового взять их на север в море Движущегося Льда за 5000 зм. Капитан корабля леди Таска Сонадора (ХД женщина, тетирка, человек, **дворянка**) судя по всему безумна. Она любит тратить унаследованное ей богатство на сомнительные (многие даже скажут глупые) предприятия, а также мечтает убить белого дракона и украсить его шкурой свой деревянный трон в её просторной каюте. Её можно уговорить понизить сумму до 2500 зм, если персонажи пообещают помочь ей в убийстве белого дракона и отдадут ей его шкуру в качестве трофея.

Парусник капитана Сонадоры называется *Прыгающая бутыль* (Bobbin' Flagon) и загружен лучшими едой и бренди в Глубоководье, для её экипажа из двадцати моряков (ХН людей **разбойников** из тетира, мужского и женского пола). Её лакей, Финн (ХН легконогий полурослик **обыватель**) получает маленькое жалование и перегружен работой.

Прыгающая бутыль несет четыре шлюпки. Сонадора не будет рисковать своим кораблем и нападать на Свардборг, но е` можно легко убедить сопровождать авантюристов, поскольку они исследуют гигантскую ледяную крепость, в которой, как она думает, может находиться белый дракон. В этом случае, она прикажет Финну и шести вооруженным матросам следовать за ней. Для транспортировки капитана Сонадоры и ее группы понадобится две шлюпки, оставшиеся две достанутся приключенцам.

Приближение к Свардборгу

Свардборг настолько изолирован от мира, что морозные гиганты не утруждают себя выставлением дозорных. Это отсутствие бдительность позволяет легко приблизиться к айсбергу незамеченными.

По воде

Персонажи, которые подходят Свардборгу по воде могут привязать свои суда к 10 футовой деревянной пристани к югу от сухого дока (зона 3). Или же они могут избежать швартовки там и взобраться по одной из 50 футовых ледяных скал Свардборга, привязав их лодки к вбитому в скалу колу. Ни один из этих способов не привлекает внимание гигантов.

Если персонажи входят в полую внутреннюю часть айсберга, они рискуют быть замеченными существами на ладьях (зоны 7 и 9). Ворота подняты, но персонажи на своих шлюпках могут проплыть через промежутки между толстыми цепями.

По воздуху

Персонажи, которые прибывают на Свардборг по воздуху могут приземлиться вне доков (рядом с зоной 3), не привлекая внимания. Хотя центральный грот айсберга находится под открытым небом, и грифонов возможно посадить внутри, на палубы ладей, однако сделать так и не быть замеченными существами на ладьях невозможно.

Персонажи, прибывающим на воздушном корабле могут посадить судно в воду в доках. Есть также несколько посадочных зон на самом айсберге, каждая из которых отмечена звездой на карте. Эти зоны включают в себя два плоских участка льда и снега между зонами 1 и 2, а также ледяной столб к западу от зоны 2, который соединяется с айсбергом естественным ледяным мостом. Остальные места не подходят для посадки, так как поверхность айсберга наклонена. Персонажи так же могут посадить корабль на воду внутрь центрального грота, но существа с великих ладей (зоны 7 и 9) сразу заметят их.

Обитатели

Когда персонажи прибывают в первый раз на айсберг, морозные гиганты на охоте за китами на борту флагманского корабля Сторвальда (см. раздел «*Кригвинд*» в конце этой главы). Немного гигантов осталось охранять яйца дракона и следить за северными варварами и йети. Также на Свардборге есть Изендрауг, взрослая белая драконихa, которая отчаянно хочет вернуть свои яйца, и Нилраун Даэрлост, злой жентаримский маг, замышляющий вместе с ярлом Сторвальдом найти *Кольцо Зимы*. Допросившие Нилрауна персонажи узнают о том, где сейчас находится Сторвальд, и то, что морозный гигант скоро вернётся.

Обитатели Свардборга

Зона	Существо(а)	Поведение
1A	8 **ледяных мефитов**	Мефиты останутся в этой зоне
1E	Нилраун Даэрлост	Нилраун отступает в зону 1G
1G	2 **морозных гиганта**, 2 **полярных волка**	Эти существа сражают до смерти, охраняя яйца дракона.
1H	1 **гигантская сова**	Сова сидит в клетке, пока её не откроют. Выпущенная она полетит в сторону Кригвинда
2A	3 **морозных гиганта**	Один гигант будет карабкаться по лестнице вверх, чтобы дунуть в сигнальный рог (зона 2C).
4D	2 **морозных гиганта**	Гиганты всё время следят за драконом (зона 4E).
4E	Изендрауг (**взрослый белый дракон**)	Драконихну можно убедить не атаковать персонажей в обмен на безопасное возвращение её яиц. Тем не менее после их возвращения она все равно нападёт.
5	8 **йети**	Йети будут преследовать персонажей, если заметят, но во все остальное время они не покидают эту зону.
7	1 **морозный гигант**, 18 **воителей племени**, 3 **йети**	Если кто-либо трубит в рог в зоне 2C, существа используют близлежащие струги, чтобы добраться до дальней стороны лагуны. Гигант и половина воителей идут к дому ярла (зона 1), а другие существа направляются к сухому доку (зона 3).
9	2 **морозных гигантов** (по одному на корабле)	Гиганты движутся в зону 2A, если звучит сигнальный рог из зоны 2C.

На верхнем этаже дома гигантов находится рог (в зоне 2C). Если кто-либо трубит в рог, звук приводит весь Свардборг в полную боеготовность. Некоторые гиганты остаются на своих постах и не могут быть застигнуты врасплох. Другие собирают северян и йети, чтобы отыскать и убить вторгнувшихся в Свардборг.

Таблица «Обитатели Свардборга» определяет расположение обитателей и указывает как эти существа ведут себя при звуках горна или при обнаружении нарушителей.

1. Дом ярла

Этот трехэтажный домик частично погребен подо льдом, но имеет множество входов. Ступеньки ведут к главным дверям (ведущие к зоне 1A), а также прорезанный во льду тоннель ведет к двери в северной стене дома (что ведет к зоне 1D). Персонажи могут взлететь или взобраться к балкону на втором этаже (что ведет к зоне 1G) или в открытое окно на третьем этаже (что ведет к зоне 1H).

1A. Пиршественный зал

Морозные гиганты проложили путь через снег в этот большой зал, освещаемый факелами с вечным огнем, которые крепятся к стенам и деревянных столбов. Эти огни заливают зал холодным голубоватым светом.

Шесть массивных столов, каждый высотой в 5 футов, расставлены по комнате. Морозные гиганты садятся за них поесть. Деревянные кубки и куски замороженного мяса разбросаны на столах и под ними. В центре зала оттаивает подвешенная на гигантском деревянном вертеле туша мамонта. Кроме того, в комнате стоят три большие пустые бочки из-под эля.

На балках в 30 футах над землей возвышаются ледяные мефиты. Они внимательно следят за незваными гостями, но не нападают, пока один из них не пострадает.

1B. Стойки охотничьего снаряжения

Деревянные стеллажи и крючки на западной стене держат рыболовное снаряжение: десятки гарпунов, сетей и катушек веревок. Шторы, сделанные из моржовой шкуры, нависают над дверными проемами на северном и южном конце восточной стены.

1C. Кладовые

В этих комнатах хранятся припасы, которые морозные гиганты награбили с кораблей вдоль побережья Меча. Это в том числе ящики с едой и бочки соли, вина или эля.

1D. Склад вёсел

Гигантские вёсла свисают со стен этой комнаты, на её полу виднеются снежные следы гигантов. Дверь на севере комнаты открывается в туннель сквозь лёд. Он ведёт к уступу с видом на ладью (зона 9). Деревянная лестница вдоль западной стены поднимается наверх. Ступеньки поскрипывают, когда начинаешь по ним идти, предупреждаю злодея из зоны 1E.

1E. Кабинет управляющего

В этой комнате стоит деревянный стол, две большие пустые бочки и ящик, полный соломы. Напротив северной стены стоит шкаф без дверей, в котором висит три плаща, сделанные из моржовой шкуры.

Так же в ней находится облаченный в шкуры волшебник Жентарима, Нилраун Даэрлост (НЗ мужчина иллусканец **маг** с *волшебной палочкой огненных шаров* [wand of fireballs]), который верит, что морозные гиганты помогут ему найти *Кольцо Зимы* [Ring of Winter]. Он старается быть поближе к Сторвальду, но ярл морозных гигантов не позволяет Нилрауну сопровождать его во время охоты на китов. Нилраун коротает время, пытаясь составить план по краже кольца, и напоминает гигантам, что Жентарим может быть могущественным союзником. Нилраун знает командное слово, которое нужно, чтобы освободить Криовэйн («уверфеттер») и он может поделиться этой информацией в обмен на свою жизнь если его подчинить или прижать к стенке. Для большей информации о пойманном белом драконе смотри раздел «*Кригвинд*» далее в этой главе.

У Нилрауна светлые волосы, проницательные голубые глаза и он вечно угрюм. Он ходит по комнате пытаясь согреться. Если он услышит, что внизу неприятности или как кто-то поднимается по лестнице, то он отступает в тронный зал Сторвальда (зона 1G). Двое закрытых дверей находятся между ним и этим залом. Так как Нилраун не гигант, то он должен потратить действие на попытку открыть дверь. Если он преуспевает, то оставляет дверь позади себя открытой.

Сокровище. Нилраун носит шубу из волка (стоит 25 зм), владеет *палочкой огненных шаров*, а также хранит *свиток заклинания послание* в тубусе, прикрепленном к поясу. Кроме того, у него с собой *книга заклинания*, в котором написаны заготовленные им заклинания. (см **маг** [Mage] в *Бестиарии* [Monster Manual]).

Свардборг: общее описание

Свардборг — это айсберг с несколькими гигантского размера зданиями, расположенными кольцом на нём. Три здания полностью погребены подо льдом, тогда как оставшиеся — лишь частично. На всех них есть тонкий слой льда, обозначенный бледным голубым кольцом на карте. Пустотелый центр Свардборга — это затопленная водой ледяная пещера, открытая небу, в которой морозные гиганты пришвартовывают свои огромные корабли.

Потолки. Если не написано иное, потолки в зданиях высотой 40 футов со стропилами высотой 30 футов.

Альпинизм. Существо может взобраться по ледяным скалам Свардборга и по стенам вмерзших в айсберг зданий. Для этого требуется успешно пройти проверку Силы (Атлетики), со сложностью 20. Скалы, которые формируют внешний край айсберга высотой 50 футов, за исключением 10 футовой стены, примыкающей к докам (вблизи зоны 3).

Холодная погода. Температура на Свардборге гораздо ниже 17 градусов по Цельсию. Применяются правила по экстремальным температурам и холодной воде (см. раздел «Выживание в дикой местности» главы 5 *Руководства Мастера*).

Двери. Двери в Свардборге высотой 25 футов и сделаны из толстого дерева, ручки дверей расположены на высоте 11 футов от пола. Огромные гиганты не испытывают проблем с их открытием. Существо меньшего размера может попытаться открыть дверь, при условии, что оно, или другие существа, способные повернуть ручку смогут добраться до нее и отпереть. В то время как ручка поворачивается, существо должно потратить действие, чтобы толкать или тянуть тяжелую дверь, открыв ее успешной проверкой Силы (Атлетика) со сложностью 13.

Освещение. Наложенные на подставки для факелов заклинания *вечный огонь* [continual flame] распространяют бледно-голубоватый свет, охватывающий небольшую область.

Крупные мебель и предметы. Большая часть мебели и других предметов в Свардборге соразмерна морозным гигантам. Исключения указаны в тексте. Столы, скамьи и другая мебель обычно в два раза выше, длиннее и шире предметов человеческого размера и весят примерно в восемь раз больше. Существа маленького и среднего размера могут пролезать под и карабкаться на эту гигантскую мебель. Пространство, занимаемое этими предметами, считается труднопроходимым.

Лестницы. Лестничные пролеты на Свардборге сделаны для гигантов. Каждая ступень 3 фута в высоту и 3 фута в глубину. Для средних и маленьких существ эти лестницы являются труднопроходимой местностью.

Судна. Морозные гиганты используют корабли двух типов: ладьи и струги. Эти судна сделаны из морозостойкого дерева, а их паруса из драконьих крыльев. Когда судна не используются они стоят на якоре со спущенными парусами.

- Ладьи это драккары гигантских размеров. Обычно такой корабль насчитывает 240 футов от носа до кормы и требует экипаж, как минимум из десяти существ, размер которых «Большой» и выше. Параметры корабля: скорость — 6 миль в час, КД 15, порог урона 20, 3000 хитов. Он может вместить до двадцати гигантов и 200 тонн грузов.
- Струги — это килевые яхты по размеру для гигантов. Каждый размером с человеческую ладью. Стругом может управлять один гигант или экипаж из восьми маленьких или средних гуманоидов. Параметры корабля: скорость 2 мили в час, КД 15, порог урона 15, 300 хитов, вмещает двух гигантов и до 10 тонн груза.

1F Логово зимних волков

Пол этой комнаты усеян обглоданными костями мамонта. Заледеневшая бочка в юго-западном углу полна рыбы. Обычно, спящие здесь зимние волки встречаются в локации 1G.

1G. Тронный зал

В этом заледеневшем зале свисающие с балок сосульки освещены голубым огнём заклинания *вечное пламя* [continual flame]. Рог для питья из слоновой кости покоится на замерзшем столе в середине комнаты. Южнее стола находится ковер из шкуры белого саблезубого тигра и трон, вырезанный изо льда. На седалище трона лежит большая раковина (смотри «Сокровища»). У стен стоят три блока полок, переполненные шкурами, бутылками вина, закупоренными кувшинами и бочонками меда.

Ветер со снегом задувает в проход с колоннами в южной стене, который ведет к балкону без перил.

Ярл Сторвальд отдыхает здесь, когда не плавает в северных водах. Когда персонажи впервые прибывают в Свардборг, его здесь нет. Вместо него два **морозных гиганта** и два **полярных волка** охраняют этот зал, следят за семью покрытыми наледью яйцами белого дракона в северо-восточном углу зала. Каждое яйцо высотой 4 фута весит 300 фунтов и покрыто ледяной глазурью. У яйца КД 14 и 20 хитов. Если яйцо ломается, есть шанс в 50%, что **вирмлинг белого дракона** внутри вылупляется и может атаковать; в другом случае он мертв.

Деревянная лестница поднимается на 40 футов к зоне 1H; ступеньки лестницы высотой в 5 футов.

Гиганты и волки сражаются насмерть. Если Нилраун здесь, то он колдует заклинания из-за трона пока ничто не угрожает его жизни, тогда он сбегает (Смотри «Развитие Событий»).

Сокровища. *Раковина телепортации* Сторвальда (см. приложение B) лежит на ледяном троне. Питьевой рог из слоновой кости со стола сделан из бивня мамонта, он стоит 750 зм и весит 75 фунтов. Ящик в юго-восточном углу зала содержит в себе сотню поделок из костей (каждая стоит 10 зм), упакованных в солому.

Развитие событий. Нилраун не стал полностью надеяться на морозных гигантов. На ближайшем айсберге прячутся два **разведчика** Жентарима (НЗ женщины иллусканки) и три **мантикоры**. Если Нилраун считает, что его жизнь в опасности, то он использует свой *свиток с заклинанием послание*, чтобы вступить в контакт со разведчиками и ждет их на балконе. Каждый разведчик летит на мантикоре и обеспечивает воздушную поддержку пока Нилраун седлает третью мантикору и пытается сбежать. Нилраун и его сопровождение отступают на большую землю и докладывают своим руководителям обо всем, что видели.

Ничто во внешности Нилрауна не выдает в нем члена Жентарима. Если Нилраун узнает, что один или несколько персонажей работают на Черную Сеть, то откроет свою принадлежность к фракции, но посоветует персонажам покинуть Свардборг до возвращения Кригвинда. Нилраун не заботится ни о чьих интересах кроме своих; он хочет забрать *Кольцо Зимы* себе и не доверяет другим Жентам помочь ему похитить его.

Если вы не решите иначе, то *Кригвинд* вернется после того, как персонажи завладеют раковиной, но до того, как они смогут на нее настроиться. Рев команды Кригвинда можно услышать в тронном зале при приближении корабля (смотри раздел «*Кригвинд*» в конце этой главы).

1H. Сокровищница

В этой комнате на верхнем этаже здания мансардная крыша. Большой треугольный проем в западной стене не препятствует снегу и ветру. Около проема на цепи, подвешенной к стропилам, висит деревянная клетка 20 футов в высоту, в которой сидит **гигантская сова**. Ярл Сторвальд использует сову для доставки сообщений своему флоту. Клетка закрыта на деревянный засов. Если выпустить сову, то она улетает, находит Кригвинд и докладывает Сторвальду о том, что видела.

Карта 7.1: Свардборг

Строения Свардборга

Карта 7.2: Строения Свардборга

Сокровища. Персонажи, обыскивающие комнату, находят несколько деревянных бочек, ящиков и сундуков. Ящики кубические с длиной стороны 10 футов. Бочки имеют в высоту 8 футов и весят по 500 фунтов каждая. Сундуки составляют в длину 10 футов, 6 футов в ширину и 7 футов в высоту с замерзшей крышкой. Крышку нужно отогреть, чтобы снять, или просто оторвать, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 12. (Использование лома или похожего инструмента дает преимущество на бросок.) Прямой огонь отогревает крышку в течение 1 минуты. Контейнеры и их содержимое:

- Бочка смолы и две бочки масла
- Ящик с шестьюдесятью флягами алхимического огня.
- Ящик с разобранным механическим мулом, вместе со свитком с инструкциями на Детеке, дварфийском алфавите (смотри «Развитие событий»)
- Ящик, в который упакованы инкрустированная золотом деревянная арфа (стоимость 250 зм, вес 100 фунтов), два барабана (стоимостью 6 зм каждый) и шесть флейт (стоимостью 6 зм каждая)
- Сундук, содержащий четыре цепи длиной по 50 футов
- Четыре сундука, в каждом 3к6 х 100 мм, 3к6 х 100 см и 3к6 х 100 зм.
- Сундук с замороженным трупом щитового дварфа внутри (женщина), одетого в *адамантиновый латный доспех* и держащего в руке боевой молот. Также у дварфа есть 1к3 магических предмета, каждый определяет по таблице С магических предметов из главы 7 *Руководства Мастера*.

Развитие событий. Персонаж, произнесший заклинание разговор с мёртвыми на замерзшего дварфа, может узнать, что её звали Мордана Уггрей и попала на борт ладьи морозных гигантов, спрятавшись в сундук. К её несчастью крышка сундука примерзла, и она не смогла вылезти.

Один персонаж может собрать заводного мула за 8 часов. По прошествии этого времени персонаж проходит проверку Интеллекта Сл 20. Проверка делается с преимуществом если у персонажа есть инструкции по сборке, и он может читать Детекийский (или есть переводчик). При успешной проверке заводной мул собран правильно. При провале у персонажа остается несколько частей, которые нужны для функционирования мула; персонаж должен потратить еще 1к4 часа на работу над мулом и может снова пройти проверку Интеллекта, чтобы заставить его работать.

У механического мула параметры **мула** со следующими изменениями:

- Он конструкт и следует приказам собравшего его
- У него иммунитет к урону психическая энергией и к состояниям: испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич
- Восстановление 1 хита после нанесенного мулу урона занимает 1 час и требует запасных частей, которые можно приобрести в большом городе за 20 зм. Если здоровье мула падает до 0 хитом, то он уничтожен и не поддаётся ремонту.

2. Дом гигантов

Двухэтажная хижина частично захоронена во льду. Она имеет три возможных входа: основной вход на первом этаже (ведет в зону 2A), ледяной туннель, что ведет к двери в задней стенке домика, и большое окно на втором этаже, из которого торчит большой рог (зона 2C).

2A. Общий зал

У троих **морозных гигантов** (один мужчина и две женщины), в этой зоне, в самом разгаре соревнование по выпивке, и они так пьяны, что это можно считать отравлением (смотрите аппендикс А в Руководстве Игрока). Несмотря на их состояние, они поднимают свои большие топоры и ввязываются в драку, когда появляются вторженцы. После первого раунда битвы, одному из гигантов приходит в голову, что она должна протрубить в тревожный рожок. Она взбегает вверх по деревянной лестнице, чтобы протрубить в рог (зона 2C), в то время как остальные гиганты продолжают драться. Если персонажи реагируют достаточно быстро, они могут не дать ей добраться до рога. Если они не позволят ей поднять тревогу, остальные жители Свардборга не узнают о вторжении.

Морозные гиганты нанесли много снега через главные ворота. На подставки для факелов, вделанных в деревянные колонны, наложены заклинания *вечного огня* [continual flame], испускающие холодный синий свет. На стенах дома закреплены оторванные головы полярных медведей, гигантских моржей, молодых белых драконов и реморазов. Длинный деревянный стол и четыре круглых стола поменьше занимают почти все пространство, их крышки заставлены деревянными кружками и остатками еды. Несколько пустых бочек и ящиков стоят у стены.

Сокровища. У каждого морозного гиганта есть мешок из тюленьей кожи с 3к6 х 100 мм плюс 1к6 обычными предметами, определенными по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении. Тщательный обыск комнаты и успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 показывают, что небольшой кошель висит на клыке головы белого дракона, закрепленной на стене над пустыми ящиками. В кошеле находятся шесть драгоценных камне стоимостью 100 зм каждый.

2B. Спальни

Каждая из этих двух комнат освещается заклинанием вечное пламя, наложенным на канделябр и в каждой из них по 4 гамака. Каждый гамак развешен между крюком на центральном столбе и другим крюком на окрестных стенах.

2C. Сигнальный рог

Широкий, крытый балкон без перил выходит на зал собраний (зона 2A) в 40 футах ниже. В углах сложены несколько пустых ящиков и бочек.

Альков с окном, выходящим на юго-восток, содержит деревянную распорку, поддерживающую рог древнего красного дракона, на котором морозные гиганты вырезали руны, превратив его в музыкальный инструмент. Рог весит 450 фунтов. Только морозный гигант или существо схожих размеров может обхватить губами узкий конец рога и смочь в него подуть. Подуть в сигнальный рог требует действия.

Развитие событий. Если рог прозвучал, то существа в зонах 7 и 9 действуют так, как описано в таблице Зоны Свардборга.

2D. Общий стол Ярла

В этой комнате находится деревянный стол высотой 10 футов. На нем находится золотое блюдо около 8 футов в диаметре, деревянная вилка размером с вилы и бронзовая кружка размером с бочку с ручками в виде крыльев дракона. Блюдо стоит 750 зм и весит 75 фунтов. Кружка стоит 250 зм и весит 50 фунтов.

2E. Арсенал.

Эта комната в полном беспорядке. Некоторые оружейные стойки лежат сломанные на полу, а другие ненадежно висят на стенах все еще держа старые копья и дротики. Это оружие сделали гиганты Остории, и оно крошится в руках.

3. Здание сухого дока

Это здание пустует, когда персонажи прибывают сюда в первый раз, но любой, кто войдет сюда может услышать, как Северяне колют лёд в зоне 7 и ссоры братьев морозных гигантов в зоне 9. Оба конца здания свободно открыты, и крыша цела несмотря на огромный слой льда на ней. Интерьер здания — это большое открытое пространство с потолком, который раскинулся в 80 футах над полом и балконом на высоте 40 футов без перил, который идет по периметру. Ветхая деревянная лестница со ступеньками высотой 5 футов ведет на балкон, но рушится под весом в 500 фунтов и более.

В углах на земле около грота стоят дюжины бочек, которые морозные гиганты награбили с торговых судов.

3A. Старинная постройка корабля

Остов огромной ладьи занимает большую часть внутреннего пространства. Гигантские деревянные подпорки поддерживают корабль. Гиганты Остории построили корабль, который не годится для плавания в море. Любой персонаж, исследовавший корабль и прошедший проверку Интеллекта (Расследование) Сл 13, может рассказать, что древесина слишком хрупка для жестокостей моря и столкновений.

3B. Тенты варваров

Три лагеря разбито внутри здания, каждый состоит из трёх шатров из тюленьей кожи, установленных вокруг тлеющего костра. В каждом шатре по два грубо сделанных спальника и несколько костей рыб. Варвары-Северяне спят здесь, если не работают в зоне 7. Лагеря пусты в первый раз, когда персонажи приходят сюда.

3C Спуск бочек

Спуск бочек сделан из кожи моржа и натянут на деревянную рамку так, чтобы по ней можно было катить бочки в ледяную лагуну. Бочки часто сплавляют по лагуне в другие места по желанию. Деревянный док со ступенями человеческого размера ведет к воде.

3D. Кран

Гигантский деревянный кран установлен на балконе. Он использовался гигантами для поднятия тяжелой древесины, его деревянный ворот, поворотный механизм и блоки все еще работают, хотя веревки уже сгнили и не могут выдержать больше 500 фунтов.

4. Храм Трима

Всех построек на северной стороне эта – единственная, которая сохранилась более-менее хорошо. Когда-то это было храмом, посвященным Триму, богу морозных гигантов, но не так давно он был захвачен парой белых драконов, сделавших из него детскую. Теперь морозные гиганты вернули это место себе и заперли внутри одного из драконов.

4A. Статуя Трима

Много снега занесло снегом в эту открытую комнату, в конце которой расположена ниша с ледяной статуей Трима высотой 25 футов. Он представлен в облике мощного морозного гиганта со сжатыми кулаками. Обломки сломанных балок и разбитых дверей разбросаны по полу.

Сама по себе ледяная статуя безобидна, но любой, кто наносит статуе урон, проклят. Пока проклятие не снято с помощью заклинания *снятие проклятия* либо похожей магией, существо получает уязвимость к урону холодом. Это проклятие отменяет любое сопротивление или иммунитет к урону холодом, которым обладает существо.

4B. Холл ярлов

Лёд пробил стены и потолок этого зала, и пролом шириной 12 и высотой 15 футов во внешней стене ведет наружу. В альковах в коридоре установлено четыре каменные статуи, которые когда-то изображали ярлов ледяных гигантов — предков Сторвальда. Когда храм захватили белые драконы, они отломали головы статуй и выбросили их в море. Участки льда (смотри секцию «Опасности в дикой местности» в главе 5 Руководства Мастера) сформировались около двух статуй.

4C. Холл героев

Драконы обыскали эту зону, но в остальном оставили её нетронутой. Дверь была вырвана из проема и поблизости её не видно. Однако погнутые стальные петли намекают, что дверь пыталась сопротивляться.

В нишах вдоль дальней стены стоят семь гранитных табличек 16 футов высотой, 10 футов шириной и в 2 фута толщиной. На каждой выскоблено (на Детеке, дварфийской письменности) имя одного из ярлов морозных гигантов и пышное описание его легендарных подвигов. Сторвальда нет в числе гигантов, которых здесь чествуют.

4D. Притвор

Крыша этой комнаты содержит множество дыр, сквозь которые виден лёд сверху. Двойные двери, ведущие наружу, прижаты тоннами льда и не могут быть открыты.

Два **морозных гиганта** женского пола стоят здесь на страже и присматривают за драконицей в зоне 4E. Они рады пролить кровь и атакуют чужаков, как только увидят. Им приказано не вредить драконихе, по крайней мере пока она сама не атакует.

Сокровища. У каждого морозного гиганта есть рюкзак из тюленьей кожи, содержащий 3к6 x 100 см, 1к6 x 100 зм и 1к3 обычных вещей, определяемых броском по таблице «Содержимое сумки гиганта» во вступлении.

4E. Колокольня

Деревянные колонны высотой 30 футов поддерживают стропила, а островерхая крыша подымается еще выше, формируя 80-футовую колокольню, в которой имеются собственные стропила. На них болтается огромный железный колокол весом 50 тонн, его ободок 20 футов диаметром. У колокола не хватает языка и веревки — звонить в него, судя по всему, нельзя.

Свернувшись внутри колокола лежит Изендрауг, **взрослая белая драконица**. Она страдает от из-за кражи её яиц (которые гиганты хранят в зоне 1G) и пытается придумать способ вернуть их и отомстить гигантам. Если она замечает кого-то из членов отряда, она вылезает из холодного колокола и стремглав бросается уничтожать их, думая, что они пришли разграбить ее клад (зона 4H). Она предпочитает прятаться среди балок и оставаться вне досягаемости оружия ближнего боя, атакуя своим дыхательным оружием или ожидая его перезарядки, но она будет не прочь спрыгнуть на стрелков. Если персонажи будут вести переговоры с драконицей, то она позволит им жить, если те вернут ей её яйца.

Изендрауг не получает действий логова и не может вызывать региональные эффекты в близи своего логова.

Развитие событий. Изендрауг хочет, чтобы ей вернули ее самца, Криовэйна, и все семь ее яиц. Она не будет соглашаться на меньшее. Она не знает, где морозные гиганты держат яйца, но знает, что Криовэйн прикован цепями на борту их самого большого корабля (она не знает его названия или местонахождения). Как и большинству белых драконов, Изендрауг нельзя доверять. У нее нет намерений пощадить персонажей после того, как они сделают, что она просит. Умные персонажи могут сдерживать ее от нападения, угрожая одному и более из яиц (или вирмлингов). Изендрауг впадает в убийственную ярость при виде того, как кто-то наносит урон одному из яиц или детенышей.

Если у Изендрауг становится менее половины хитов, она пытается сбежать через затопленный проход (зона 4G), проломив тонкий лёд, которым он покрыт. Выплыв на поверхность лагуны, она взлетает и ищет, куда бы приземлиться, например, на вершину айсберга или на корабль. Даже если её яйца уничтожены, она не покинет Свардборг, пока её самец не освобожден (смотри секцию «*Кригвинд*» далее в этой главе).

4F. Алтарь

Внутри этой глыбы льда высотой 9 футов находятся дварфский череп и кости, ее верх покрыт замороженной кровью.

Персонаж, изучающий алтарь и успешно прошедший проверку Интеллект (Религия) Сл 13, может догадаться о значении костей и крови. Перед опасной охотой или путешествием морозные гиганты приходят сюда пролить свою кровь на алтарь, чтоб получить благословение Трима. Кости призваны освятить немагический алтарь.

4G. Затопленный проход

Драконы прорыли когтями пол, добравшись до льда под ним, создав заполненный водой тоннель 50 футов диаметром. Дыра покрыта льдом. Подробности последствий ходьбы по тонкому льду и плавания в ледяной воде описаны в секции «Природные опасности» в главе 5 *Руководства Мастера*.

Подводный тоннель углубляется в сторону юго-запада, и в итоге выходит на дно лагуны через 300 футов, выход находится на глубине 80 футов под поверхностью воды.

4H. Замороженный клад

Огромный ледяной курган охватывает клад Криовэйна и Изендрауг. Лед достаточно прозрачный, чтобы увидеть, что клад состоит по большей части из медных и серебряных монет, среди которых попадаются золотые. Среди монет видно закрытый деревянный сундук подо льдом на глубине трех футов. С помощью кирки или чего-то подобного, персонажи могут откопать сундук за один час. Каждый час, что персонажи выкапывают монеты, позволяет откопать 100 монет каждого типа (медь, серебро, золото). Всего требуется 60 часов, чтобы выкопать всё добро здесь.

Сокровище. Клад драконов содержит 90,000 мм, 41,000 см, 6,000 зм и вышеупомянутый сундук, который можно открыть. Он содержит пять сотен деревянных монет (бесполезные), тридцать штук ювелирных изделий (5 зм каждая), мешочек с 12 посеребрёнными камнями для пращи, серебряное огниво (стоимость 25 зм), и деревянный тубус для свитков, который содержит грубую карту сокровищ, нарисованную на шкуре моржа (смотрите «Развитие событий»). Открыв деревянный тубус, сразу видно клочок пергамента внутри со следующим текстом (на общем), «Здесь покоится сокровище Капитана Силбарра Глаз Змеи, легендарного пирата Побережья Мечей. И проклятие на того, кто потревожит клад.» Любой персонаж, который пройдет проверку Интеллекта (История) Сл 20, смутно припомнит полуросликa-пирата не обладавшего доброй славой, что ходил под этим именем.

Развитие событий. Персонажи, что изучит карту сокровищ и пройдет проверку Интеллекта (История) Сл 10, поймет, что она показывает участок Побережья Меча, охватывающий острова Красных Скал, ровно между Лейлоном и Глубоководьем. Точка «X» отмечает бухту одного из островов, а загадка, нацарапанная на общем языке на задней части карты, гласит:

Луна поднялась
И скрыла приливом;
Мачта покажет на клад,
Охраняемый пернатыми невестами.

Если персонажи прибывают во время отлива к точке, отмеченной на карте, они видят покрытую моллюском сломанную мачту, торчащую из мутной воды, указывая на одну из нескольких пещер в скалах. (Матча под водой в приливе.) Пещера 30 футов в диаметре с потолком в 20 футов. В пещере лежат обломки шлюпок, которые две гарпии превратили в гнездо. Это гнездо усеяно человеческими костями, а также содержит гнилой деревянных сундук с черной змеей, в форме буквы «S», выжженной на крышке. Он содержит 1к4 магических предмета. Бросьте кубик по Таблице Магических Предметов «Ё» [G в английской DMG] в главе 7 Руководства Мастера для первого предмета и по Таблице «B» [«C» в английской DMG] для остальных предметов.

5. Пещера Йети

Эта пещера вырезана изо льда, покрывающего обломки старой хижины морозных гигантов. Замороженные обломки древесины торчат из стен и пола пещеры. Восемь йети, скрывающихся в задней части пещеры, выскакивают и нападают на незваных гостей, съедая всё, что убьют.

6. Отхожее место

Наполовину вмерзшее в лед пустое деревянное здание с открытым дверным проемом. В центре на полу расположена 5-футовая дыра, ведущая в вырезанную изо льда цистерну глубиной 40 футов и диаметром 30 футов, низ которой покрыт замороженными отходами.

7. Погребённая ладья

Два струга стоят на якоре около покрытой инеем ладьи, полузамурованного в стену льда. Корпус корабля опасно наклонён.

На одном из стругов прохлаждается ленивый **морозный гигант** мужчина, который рявкает приказы восемнадцати варварам Северянам (ХЗ мужчины и женщины Иллусканцы люди **воители племени** [tribal warriors]). Северяне привязаны к ледяной стене веревками, прикрепленными к железным кольям, и своими копьями откалывают лёд вокруг корабля. В это время три **йети** лазают по палубе и роют лед своими когтями. Северяне не станут метать копья, так что только у гиганта есть дистанционная атака. На двух стругах имеются глыбы льда, которые гигант может метать во врагов.

Сражаться на корабле непросто. Его наклоненная льдистая палуба считается труднопроходимой местностью, а существо, которое не прикреплено веревкой или каким-либо иным подобным образом, должно делать спасбросок Ловкости Сл 10 каждый раз, как оно двигается в свой ход, или когда оно получает урон. При проваленном спас-броске существо кубарем скатывается в ледяную воду рядом с кораблем. Существо может выбраться из воды и влезть на ближайшее судно при успешной проверке Силы (Атлетики) Сл 10.

Сокровища

У каждого морозного гиганта есть рюкзак из тюленьей кожи, в котором 3к6 х 100 см, 1к6 х 100 зм и 1к3 обычных вещей, определяемых броском по таблице «Содержимое сумки гиганта» во вступлении.

8. Подводный проход

На глубине 80 футов под водой находится тоннель, который ведет сквозь айсберг к зоне 4 G. Белые драконы попадают через этот тоннель в свое логово. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 14 и выше замечает тоннель, пролетая над лагуной или проплывая по ней. Сверху он выглядит как отверстие в месте, где сторона айсберга соединяется с дном лагуны.

9. Великие ладьи

Две морских ладьи (смотри врезку «Свардборг: общее описание») стоят на якоре в лагуне, каждый из них привязан толстой веревкой к массивному железному колу, вбитому в лед. Деревянные трапы шириной 15 футов позволяют безопасно перемещаться с борта корабля на берег и обратно.

Каждую ладью охраняет один **морозный гигант**. Если не прозвучал рог, то братья кидаются друг в друга льдинами (эквивалент игры в снежки у морозных гигантов), когда персонажи приближаются. Если гиганты обнаружат незваных гостей, тогда они метают куски льда в персонажей.

Сокровища

На каждом корабле сгребено в кучу сокровище, укрытое сетью, которое подлежит сортировке и разделу на доли.

Под сетью в восточном корабле ящик мыла (стоимостью 1зм), бочка соленой рыбы (10зм), деревянный ящичек, выложенный перламутром (25зм), в котором лежит 20 арбалетных болтов, кожаная сумка с алхимическими компонентами (50зм), ящик с десятью изысканными платьями (25зм каждое), и обитый бархатом ящичек, в котором лежит подзорная труба (1,000зм).

В южном корабле находится пять бочонков вина (стоимостью 1зм каждый), деревянный манекен, одетый в меховую накидку (стоимостью 10зм), волынка (30зм), вощеный деревянный тубус, в котором пять навигационных карт (стоимостью 25зм каждая), и полураскисший от воды спеллбук, в котором содержится 1к4 + 6 заклинаний (по вашему выбору) 6 уровня и ниже.

Кригвинд

Кригвинд возвращается, когда персонажи находят *раковину телепортации* в тронном зале Сторвальда (зона 1G), но до того, как персонажи успеют сонастроиться с ней, либо в другое время по вашему выбору. Слишком большой для внутренне лагуны корабль бросает якорь рядом с айсбергом к югу от дома ярла (зона 1) и в видимости доков, расположенных к югу от здания сухого дока (зона 3).

Кригвинду нужна команда из хотя бы 12 гигантов, а перевозить он может до сорока гигантов и до тысячи тонн груза. На *Кригвинде* сейчас ярл Сторвальд и двадцать **морозных гигантов** (восемь мужчин и двенадцать женщин). Четверо управляют баллистой, один отвечает за паруса, один стоит у руля и четырнадцать сидят на вёслах. К палубе цепями прикован Криовэйн, **взрослый белый дракон**. Позади дракона находятся два пустых помещения, в которых обычно хранятся пленники, убитые киты и украденные товары.

Сторвальд возвращается, и он зол из-за того, что не поймал ни одного кита. Его ярость разгорается ещё сильнее, когда он понимает, что в Свардборг проникли чужаки. Если гигантская сова из зоны 1H сбежала, то она сопровождает Сторвальда, предупредив его о вторжении в Свардборг. В противном случае, ярл и его команда узнают о чужаках только после того как находят свидетельства их присутствия либо слышат звук рога из зоны 2C. Увидев очевидную цель, такую как летательный аппарат, приземлившийся на айсберг, или персонажей, стоящих в открытой местности, морозные гиганты атакуют с помощью корабельной баллисты (смотри секцию «Особенности *Кригвинда*»).

Знают ли морозные гиганты о незваных гостях или нет, они делятся на следующие группы:

- Пять морозных гигантов сопровождают Сторвальда по пути в дом ярла (зона 1). Ярл направляется в свой тронный зал, а остальные ждут его в пиршественном.
- Пять морозных гигантов идут в дом гигантов (зона 2).
- Пятеро морозных гигантов обходят айсберг, чтобы проверить подругу Криовэйна, которая находится в храме Трима (зона 4).
- Пять морозных гигантов остаются на борту Кригвинда: четверо стоят за баллистами, а один охраняет Криовэйна (см. раздел «Дракон в цепях»).

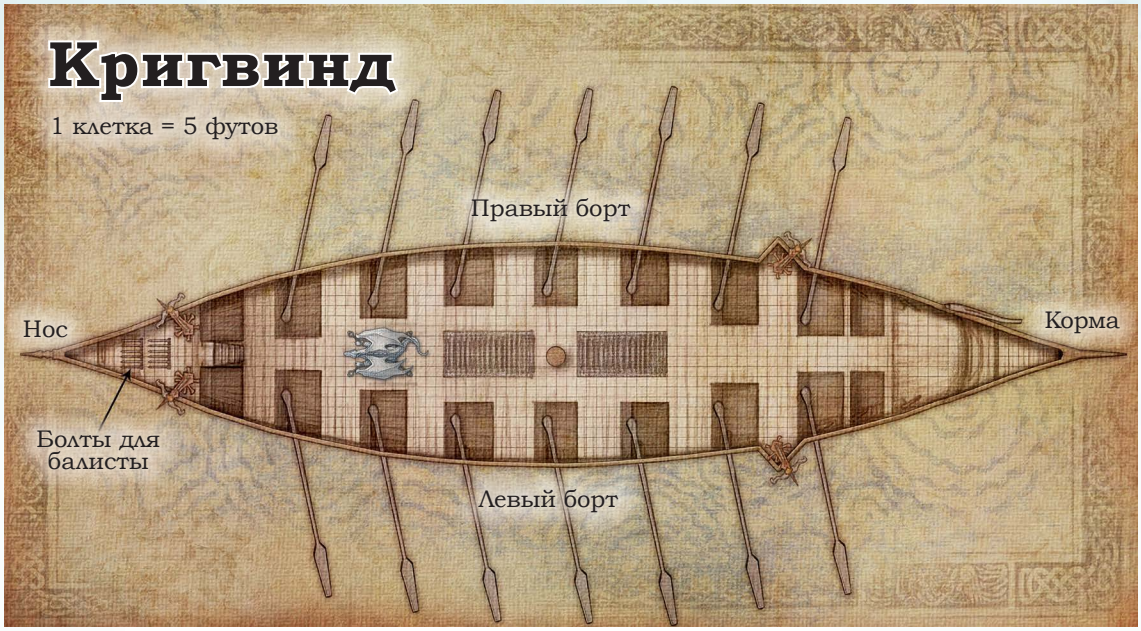
Ярл морозных гигантов

Ярл Сторвальд это **морозный гигант** со следующими изменениями:

- У него 189 хитов
- Он носит камень с руной Блод (см. приложение В), закрепленный на 50 фунтовую железную цепь, которую он вокруг шеи.
- Он разговаривает на следующих языках: Общем, Гигантском, Гигантских Сов.
- Значение его Мудрости и Харизмы равно 16 (+3), и у него есть способность произносить заклинания, описанная ниже

Использование заклинаний. Сторвальд является заклинателем 9-ого уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости. Он знает следующие заклинания из списка следопыта

1-й уровень (4 ячейки): *метка охотника [hunter's mark], прыжок [jump]*
2-й уровень (3 ячейки): *поиск животных или растений [locate animals or plants], поиск предмета [locate object]*
3-й уровень (2 ячейки): *подводное дыхание [water breathing], хождение по воде [water walk]*



Карта 7.3: Кригвинд

Сокровища

Сторвальд носит Шлем Свардборга, медный шлем, украшенный рогами красного дракона. Он весит 250 фунтов, у него нет никаких магических свойств, и его стоимость как предмета искусства составляет 2500 зм.

Дракон в цепях

Пока Криовэйн прикован к палубе, он считается удерживаемым. Две цепи прикреплены к стальному ошейнику вокруг его шеи. Еще две цепи фиксируют его задние ноги. Существо может использовать в свой ход бонусное действие, чтобы освободить дракона от этих четырех цепей, произнеся слово «Увенфеттер» в пределах 60 футов от дракона. Только Сторвальду и Нильраун известно это слово. Заклинание Стук либо схожий эффект может открыть один из ошейников. Также, существо может разорвать одну цепь, использовав действие и преуспев в проверке Силы (Атлетика) СЛ.27 либо опустив хиты цепи до 0. У каждой цепи КД 20, 20 хитов, порог урона 20 и иммунитет к урону холодом, огнем, ядом, звуком, а также к психическому урону.

Сторвальд освобождает дракона, если *Кригвинд* начинают брать на абордаж, или если корабль атакован с воздуха. Ярл приказывает дракону сражаться как союзник. Пока яйца и самка дракона в плену у ярла, Криовэйн делает как приказывает ярл. Если самка и детеныши освобождены, дракон атакует Сторвальда и его гигантов.

Криовэйн - это злобное существо, которое не заключает сделок с жалкими гуманоидами и которое не щадит тех, кто был добр к нему (даже тех, кто его освободил). Как только он оказывается на свободе, он воссоединяется со своей подругой, а затем они вдвоем пытаются захватить Свардборг и сделать его своим логовом.

Криовэйн не получает действий в логове и не вызывает региональных эффектов поблизости своего логова.

Характеристики Кригвинда

Кригвинд более 500 футов в длину и обладает мачтой высотой 200 футов. Он крепок, словно летающий замок, и игнорирует любой урон, кроме разве что нанесенного мощнейшими осадными орудиями. У него также есть несколько особенностей, заслуживающих внимания.

Гигантская баллиста

Только существа размером с гигантов способны управлять баллистами Кригвинда. Эти оружия установлены на вращающиеся подставки и могут стрелять в любом направлении. Они подчиняются правилам по баллистам (смотри секцию «Осадные орудия» в главе 8 Руководства мастера) с одним исключением: они наносят при попадании 44 (8к10) колющего урона.

Трюмы

На корабле спереди и сзади от мачты есть два пустых трюма с дверями на петлях, сделанными из бревен, связанных между собой толстыми веревками. На них нет замков, так как сам их вес не дает кому-либо кроме самых сильных существ открыть их. Требуется два морозных гиганта или иных существ сопоставимой силы и размера, чтобы открыть их. Узкие прорехи между бревнами достаточны по ширине, чтобы в них мог протиснуться персонаж Маленького размера.

Пол трюмов находится на 12 футов ниже уровня палубы. Толстые деревянные стены трюмов заделаны дегтем, а небольшие дыры в полу препятствуют заливанию трюмов.

Сокровища

На верхушке мачты развевается *знамя руны Винд* (смотри приложение В), также служащее флагом корабля.

Каждый морозный гигант, кроме Сторвальда, имеет при себе мешок, в котором лежит 3к6 х 100 см, 1к6 х 100 зм и один немагический предмет, определяемый с помощью броска по таблице Сумка Гиганта во введении.

Продвижение персонажей

Когда персонажи получат *раковину телепортации* Ярла Сторвальда, один из них может сонастроиться с ней и перенести партию в Вихрь. Персонажи могут решить воспользоваться раковиной не сразу, например, потому что они хотят напасть на *Кригвинд*, разграбить клад белого дракона, или разобраться еще с какими-нибудь делами. Убедитесь, что персонажи достигнут 9го уровня перед тем как приступать к главе 10, «Твердыня штормовых гигантов». Персонажам необязательно вступать в противоборство со Сторвальдом или белым драконом, чтобы получить уровень.

Глава 8: Горнило огненных гигантов

Последователи Залто рассредоточились по всему Северу в поисках адамантинового колосса под названием Вониндод. Герцог огненных гигантов также заключил союз с дроу из Дома Ксолларин. Он пообещал помочь дроу уничтожить их врагов, если взамен те помогут выкрасть Маегеру, огненного первородного, заключённого в подземном городе дварфов Гонтлгриме. Когда-то Дом Ксолларин владел Гонтлгримом, но король Бруенор Боевой Молот и его дварфы недавно прогнали тёмных эльфов. Тем не менее, дроу отлично знают устройство города. Герцог Залто отдал дроу *железную флягу* [iron flask] (см. главу 7 *Руководства Мастера*), в которую планируется заточить Маегеру. Пока дроу сползаются в Гонтлгрим, чтобы совершить это грандиозное похищение (см секцию «Гонтлгрим» в главе 3), Залто готовит фамильную кузницу к прибытию Маегеры и фрагментов Вониндода.

На этот раз в рамках своей миссии, персонажи отправляются в Айронслаг, крепость Залто, расположенную в заснеженных горах к северу от Серебряных Пределов. Герцог Залто и его огненные гиганты нашли и заявили о своих правах на кузницу несколько месяцев назад. С тех пор они поймали множество рабов, чтобы заставить их работать в кузнях. Дварфы из цитаделей Адбар и Фелбарр знают, что огненные гиганты вернулись в Айронслаг, но они все еще восстанавливаются после Войны Серебряных Пределов и не готовы организовать атаку на крепость гигантов.

Персонажи, которые посетят Айронслаг должны столкнуться не только с герцогом огненных гигантов, его семьей и наиболее верными последователями, но также с деревней зловещих яколюдов. Если персонажи получат *ракушку телепортации* Залто [conch of teleportation], они могут использовать её чтобы переместиться в Вихрь -- подводную цитадель Гекатона (см. главу 10 «Твердыня штормовых гигантов») и продвинуться к следующей части приключения.

Огненные гиганты

Прежде чем водить эту часть приключения, ознакомьтесь с информацией про гигантов в Бестиарии. Это поможет вам отыгрывать гигантов в этой части.

> Стоит также ознакомиться с описанием гигантов в *Руководстве Воло по монстрам* и обратить внимание на возможные модификации огненных гигантов приведённые в приложении В. Более требовательным мастерам может пригодится книга *Giantcraft* по второй редакции правил, где также много информации про гигантов.

Разжигатель войны

Огненные гиганты обожают масштабные сражения, а Герцог Залто один из самых яростных сторонников силовых методов его эпохи. На протяжении многих лет более могущественным гигантам удавалось сдерживать его жестокие порывы. Но с пропажей Короля Гекатона и беспорядком при дворе штормовых гигантов, Залто начал реализовывать план крупномасштабной войны против племени драконов во славу Суртура и божественной мощи Аннама Всеотца. Она начнется с восстановления Вониндода, колосса, несущего погибель драконам, построенного его древними предками.

У Герцога Залто есть жена по имени Бримскарда, которая постоянно ворчит, и двое взбалмошных детей — драчливая дочь Синдерхилд и сын с садистскими наклонностями Залтэмбер. Дети отвлекают его от дел, в то время как жена пилит за медлительность. Бримскарда боится, что один из других властелинов гигантов выиграет расположение богов раньше них. Залто чувствует давление из-за того, что его успех зависит от его способности разжечь адамантиновую кузню Айронслага и способности его последователей заполучить недостающие фрагменты Вониндода. К сожалению для Залто, это его наименьшие проблемы. Высокомерный герцог огненных гигантов не учёл вмешательство ничтожных искателей приключений и хитрого древнего дракона (см. Долина Клаутен в главе 3 и Воздушный корабль Культа в главе 4).

Союз с Ксолларин

Союз герцога Залто с Дом Ксолларин основан на его твердом обещании, что как только он поднимется на вершину уложения, он использует свою кузницу и вновь обретенную мощь, чтобы помочь Дому Ксолларин уничтожить своих врагов, начиная с дварфов, которые изгнали дроу из Гонтлгрима. Со своей стороны, дроу даже больше заинтересованы в планах Залто начать войну с драконами, ибо такая война вероятно будет означать гибель человеческих, дварфийских и эльфийских цивилизаций Севера, чего дроу Ксолларин желают более всего остального.

К тому времени, когда герои начинают свой путь в Айронслаг, дроу уже успели проникнуть в Гонтлгрим (используя свои обширные знания о расположении дварфийского города). Если дроу захватывают Маегеру и доставляют *железную флягу* в Айронслаг, персонажи могут столкнуться с ними в крепости огненных гигантов. Если персонажи не победят герцога Залто или иным образом не помешают ему завладеть *железной флягой*, он удерживает Маегеру в адамантиновой кузнице (зона 29). Огонь, порожденный Маегерой достаточно жарок для того чтобы Залто и его огненные гиганты начали перековывать Вониндод.

Соседи-яколюды

Залто заключил соглашение с яколюдами, которые живут на горном склоне над Айронслагом. Эти злобные существа следят за верхним входом в крепость, а также ухаживают за посевами гигантов. Взамен гиганты их не трогают. Два вида яколюдов, воины и жрецы, описаны в Приложении С. Также в деревне находятся несколько рабов-гуманоидов, которых яколюды используют для ручного труда.

Яколюды разыгрывают доброжелательность, предлагая пищу и кров путникам, чтобы потом сбросить маску дружелюбных хозяев, когда их гости будут наиболее уязвимы. Когда гости засыпают, яколюды избивают их до бессознательного состояния, снимают с них снаряжение и оружие, и отправляют в рабство. Без пищи и тепла, рабы редко выживают больше недели.

Неопытному наблюдателю деревня яколюдов покажется идиллически мирным убежищем, затерявшемся высоко в горах, где гранитные стены сдерживают воющий ветер. Дварфы из цитадели Адбар, однако знают, что не стоит доверять яколюдям, и, время от времени, они посылают патрули на север шпионить за деревней. Один из этих патрулей попал в засаду яколюдов, и выживших взяли в плен. Яколюды использовали свою магию, чтобы завладеть телами своих пленников и в облике этих дварфов, шпионы яколюдов проникли в цитадель Адбар. Эти агенты делают все, что в их силах, чтобы предотвратить нападение дварфов на Айронслаг, в основном, заверяя лидеров цитадели в том, что яколюды не представляют непосредственной угрозы. Кроме того, они готовы убить правителя Адбара, короля Гарнота, если тот попытается организовать нападение на деревню.

Айронслаг

К северу от Серебряных Пределов возвышается целый ряд покрытых снегом гор, известных как Ледяные Шпили. Огромное подземелье-кузница Айронслага находится под одним из них, известным гномам Серебряных Пределов как гора Хамархааст («молот пепла»). Вход — это пара адамантиновых дверей высотой 50 футов, врезанных в скальную породу склона высотой 500 футов, створки наглухо запечатаны древней магией. Если искатели приключений хотят попасть в кузницу, они должны выяснить как пройти через эти двери или найти альтернативный путь. Одним таким путем является лестница, высеченная в горах (см зона 1). Другой путь предполагает использование летающих скакунов или летающего корабля.

Пеший путь в Айронслаг

Персонажи, которые направляются в Айронслаг пешком или на лошади, должны пересечь холодную суровую местность, чтобы добраться до места назначения. Вероятно, их ожидает одна или несколько случайных встреч (используйте таблицу «Случайные столкновения в дикой местности» в главе 3).

Основным преимуществом сухопутного подхода является скрытность; персонажи могут достичь подножия горы и пробраться в деревню яколюдов незамеченными.

Путь в Айронслаг по воздуху

Если у персонажей есть летающий корабль (смотрите раздел «Летающий корабль культистов» в главе 4) или летающие скакуны (см секции «Огненный срез» и «Гнездо ястреба» в главе 3), они могут попасть в Айронслаг по воздуху и избежать столкновений на земле. Персонажи верхом на гиппогрифах могут лететь со скоростью 54 миль в день (три 3-часовых полета с часовым отдыхом между ними). На грифонах можно лететь со скоростью 72 миль за то же время.

Персонажи, которые по воздуху приближаются к южной стороне горы Хамархааст увидят лестницу, высеченную в горе (зона 1), деревню яколюдов, расположенную на горном склоне (зоны 2-10), а также большие адамантиновые двери у подножия горы (зона 28).

Химера, живущая на горе, представляет угрозу для персонажей, которые путешествуют по воздуху. Если во время прибытия партии химера дома, она может заметить приближающийся корабль или летающих скакунов и атаковать их. Особенно химера любит мясо гиппогрифа; если она видит одного или более гиппогрифов приближающихся к горе, она нападает на ближайшего и не прекращает атаки пока не убьет его, не умрёт сама, или пока жертва не сбежит.

На горе есть много безопасных мест для приземления летающих скакунов. После того, как химера нейтрализована, они могут расположиться в её пещере и использовать её в качестве укрытия. Летающие скакуны могут также без проблем приземлиться на лестницу, ведущую на гору или в деревню яколюдов. Летающий корабль может безопасно приземлиться у основания горы или на любом участке площадью 30х30 футов в деревне. Приземление корабля, грифонов или гиппогрифов в деревне яколюдов поднимает общую тревогу во всём поселении.

Список жителей деревни яколюдов (день)

Зона	Существо(а)	Заметки
3	2 **воина яколюдов**	Когда звучит сигнал тревоги, яколюды убивают своих рабов, а затем устремляются в сторону зоны 8, нападая на всех врагов, встретившихся им по пути.
4A-4C	1 **воин яколюдов**, 2d4 **кабанов**, 2d4 **яков**	Когда звучит сигнал тревоги, яколюд убивает своих рабов, а затем направляется к зоне 8, атакуя нарушителей, с которыми он сталкивается на своем пути. Если бой идет в амбаре, яколюд выпускает двух кабанов, которые нападают на нарушителей и преследуют их, если те побегут.
5B	1 **воин яколюдов**	Он остается здесь.
5C, 5D	2 **воина яколюдов**	Они остаются здесь.
5E	1 **воин яколюдов**	Он остается здесь.
6	1 **воин яколюдов**	Когда звучит сигнал тревоги, яколюд убивает своих рабов, а затем устремляется в сторону зоны 8, нападая на всех врагов, встретившихся ему по пути.
7	1 **воин яколюдов**	Если яколюд замечает нарушителей, он бросает своих рабов и бежит в зону 8, чтобы предупредить вождя. Если он слышит звук гонга, сначала убивает рабов, прежде чем отправиться в зону 8.
8	Вождь Карта-Кая, 2 **жреца яколюдов**	Если злоумышленники обнаружены, один яколюд ударяет в гонг, чтобы поднять тревогу по всей деревне, в то время как другие противостоят чужакам.

Список жителей деревни яколюдов (ночь)

Зона	Существо(а)	Заметки
4A-4C	2d4 **кабанов**, 2d4 **яков**	Животные заперты в своих загонах.
5A	2 **воина яколюдов**	Когда звучит сигнал тревоги, яколюды убивают своих рабов, а затем бегут в зону 8, нападая на любых злоумышленников, которых они встречают на пути.
5B-5E	2 **воина яколюдов**	Яколюды остаются здесь.
5F	2 **воина яколюдов**	Так же, как зона 5A
6	1 **воин яколюдов**	Когда звучит сигнал тревоги, яколюд убивает своих рабов, а затем бежит в зону 8, нападая на любых злоумышленников, которых он встречает на пути.
8	Вождь Карта-Кая, 2 **жреца яколюдов**	Если злоумышленники обнаружены, один яколюд ударяет в гонг, чтобы поднять тревогу по всей деревне, в то время как другие противостоят чужакам.

Зоны и обитатели

Айронслаг разделен на две зоны: деревню яколюдов на склоне горы, и кузницу огненных гигантов под ней (обе показаны на картах 8.1 и 8.2). Эти зоны описаны ниже более подробно, с дополнительной информацией, на врезке «Айронслаг: общее описание». Таблицы «Список жителей деревни яколюдов» и «Обитатели Айронслага» содержат описание всех враждебных обитателей этих двух зон. Тревога, поднятая в одной зоне, не оказывает никакого влияния на другую зону.

В течение дня, некоторые из яколюдов присматривают за рабами, работающими на мельнице (зона 3), в амбарах (зоны 4A- 4C) и на засеянных полях (зона 7). В ночное время, рабы заперты в своих клетках, а яколюды уходят в свои хижины (зоны 5A-5F). Используйте соответствующий список (день или ночь) в зависимости от времени прибытия персонажей.

Деревня яколюдов

Густые, серые облака и воющий ветер позволяют искателям приключений приблизиться к деревне яколюдов незаметно и неслышно. Деревенские ворота заперты изнутри, так что персонажи должны либо объявить о своем прибытии или найти иной способ перебраться через стены.

Яколюды не выставляют часовых и редко выходят из своих хижин. Единственный, кто может заметить искателей приключений, перелезающих или перелетающих через стену — яколюд, который наблюдает за рабами днем в зоне 7. Персонажи, которые входят в деревню в пределах видимости этого яколюда, должны преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) сложностью 12, чтобы их не заметили сразу. Если этот яколюд замечает нарушителей, он бросает своих рабов и бежит в зону 8 предупредить вождя Карта-Кая.

У вождя яколюдов в его хижине есть большой бронзовый гонг (зона 8). Если ему или его жёнам стало известно о нарушителях, он или одна из его жён бьет в гонг. Гонг достаточно громкий, и его слышно во всей деревне, он призывает всех яколюдов прибежать сюда. Яколюды гнусны в своем прагматизме. Перед схваткой с нарушителями они убивают своих рабов, чтобы не допустить их освобождения или восстания. Чтобы захватить деревню, искатели приключений должны победить всех взрослых яколюдов, живущих здесь.

Если персонажи приходят в деревню открыто и не выражая угрозу, вождь Карта-Кая приветствует их с распростертыми объятиями и играет роль доброжелательного хозяина, предлагая им свежий хлеб, сыр, кувшин подогретого эля, и тарелку горячих овощей и ячменного супа. Он позволяет им курить его трубку и спать в его хижине. Персонажи, которые принимают гостеприимство вождя через 1 час должны преуспеть в спасброске по Телосложению сложностью 15 или потерять сознание, поскольку и суп, и трубка были пронизаны ядом, к которому яколюды невосприимчивы. Эльфы и полуэльфы невосприимчивы к усыпляющему эффекту яда, а дварфы имеют преимущество в спасброске. Лишенное сознания таким образом существо пробуждается если получает любой урон, в противном случае оно остается без сознания 3к6 часов. Если вся группа потеряла сознание, яколюды забирают у искателей приключений все их вещи (включая доспехи), заковывают их запястья и щиколотки в кандалы и оставляют в качестве рабов. Пожитки группы складываются в кучу в хижине вождя, а заключенные отправляются на работу на сбор урожая в зоне 7, доение коз в зоне 6 или на уборку отходов за животными в зоне 4. Если вождь не сможет усыпить всю команду, он подождет пока яд подействует (или не подействует), затем ударит в гонг. Как только все взрослые яколюды соберутся в хижине, Карта-Кая и его жены нападают на тех, кто не уснул. Их цели — вырубить персонажей, забрать их имущество и поработить их.

Обитатели Айронслага

Зона	Существо(а)	Заметки
10	2 **саламандры**	Если саламандры умирают, рабы попытаются сбежать из шахты.
12	1 **огненный гигант**, 8 **орков**	И гигант, и орки остаются здесь.
15	2 **огненных гиганта**, 3 **огра**	Гиганты идут в зону 20, если вёдерная цепь перестаёт двигаться, огры остаются здесь. И гиганты, и огры пытаются выяснить природу громких звуков в зоне 14.
17	1 **саламандра**	Саламандра остается здесь присматривать за рабами.
18	Залтэмбер (молодой огненный гигант), 4 **огра**	Залтэмбер и огры пытаются выяснить причину остановки работ в зоне 17. Будучи раненым, Залтэмбер бежит в зону 31.
20	2 огра в доспехах	Огры остаются здесь присматривать за рабами.
21	1 **огненный гигант**	Огненный гигант отправляется в зону 20, если рабское колесо прекращает крутиться и поднимает решетку в зону 22, если там требуется подкрепление.
22	7 **адских гончих**	Адские гончие остаются здесь пока их не выпустят.
23	6 **хобгоблинов**, 6 плененных орков	Хобгоблины остаются здесь сторожить заключенных, орков в том числе. Будучи освобожденными, орки атакуют вторгшихся.
25	30 **гоблинов**	Гоблины отступают в зону 31, если замечают нарушителей.
26B	Синдерхилд (молодая огненная гигантша), 2 **хобгоблина**	Синдерхилд и гоблины остаются здесь.
28	Герцог Залто, 2 **адские гончие**	Герцог и его гончие идут в зону 20, если вёдерная цепь перестаёт двигаться.
30	1 **железный голем**	Голем остается здесь пока не активирован.
31	Бримскарда (**огненный гигант**), 2 **огра**, 20 **гоблинов**, 5 **дымовых мефита**	Бримскарда остается здесь наблюдать за работой гоблинов и огров.
34	4 **огненных гиганта**	Гиганты идут в зону 20, если вёдерная цепь перестаёт двигаться.
35A-35C	1 **огненный гигант**	Гигант реагирует на проблемы в зоне 34, иначе остается здесь.

Кузница огненных гигантов

Кузница огненных гигантов — растянутое, двухуровневое подземелье, расположенное под деревней яколюдов и шахтами. Необработанная железная руда из шахт доставляется тележками в зону 17 и загружается в вёдра, висящие на устройстве карусельного типа — вёдерную цепь. Эта цепь вёдер крутится с помощью рабского колеса (зона 20) и движется по часовой стрелке через верхний уровень крепости, доставляя железную руду на обогатительную фабрику (зона 12), где она дробится. Затем руда загружается в ведра и транспортируется в литейный цех, где огры на помостах (зона 18) используют длинные шесты с крюками чтобы перевернуть ведра, и руда падает в плавильные (зона 34). Громадные мехи поднимают температуру внутри печей, плавя железо. Расплавленное железо льется в огромный каменный желоб (зона 35), где оно разливается в формы и используется для изготовления мечей и доспехов гигантских размеров.

Эти ведра-ковши находятся на расстоянии 10 футов друг от друга. Каждое из них 10 футов в длину, 6 футов шириной и 6 футов глубиной. Ведро может вместить одно большое существо или до четырех средних существ. Два маленьких существа могут занять место одного среднего существа. Пока рабское колесо вращается, ковши движутся со скоростью 10 футов в раунд, проходя полный круг примерно за 15 минут.

Хотя адамантиновая кузница (зона 29) не раскочегарена, главная литейная (зона 34) находится в рабочем состоянии и шум от производства оружия и крутящейся цепи ведер разносится по всему комплексу. Шум такой, что действия в одной зоне обычно не привлекают внимание существ из соседних зон, давая возможность искателям приключений устранять врагов одного за одним.

Если рабское колесо перестанет вращаться, остановится цепь ведер — это даст знать огненным гигантам, что что-то неладно. Если ведра не начнут двигаться снова, все взрослые огненные гиганты, которые живы и в сознании, устремляются в сторону рабского колеса, чтобы выяснить, в чем проблема, если в таблице «Обитатели Айронслага» не указано иначе.

Подкрепление

Один раз в день и один раз за ночь, бросьте к100 и сверьтесь с таблицей «Подкрепление Айронслага» чтобы проверить, не прибыло ли подкрепление. Если выпадает подкрепление, огненный гигант — лидер сил подкрепления — произносит командную фразу на языке гигантов, которая отпирает и открывает адамантиновые двери в зал сборки Вониндода (см зона 28). Подкрепление остается в зале, пока герцог Залто не прикажет им пойти куда-либо ещё. Если герцога Залто нет на месте и есть свидетельства того, что литейная была атакована, подкрепление начинает искать злоумышленников и выживших.

Подкрепление Айронслаг

к100	Существо(а)
01-60	Никого
61-85	1 **огненный гигант** несущий *жезл Вониндода* и небольшой фрагмент Вониндода весом 150 фунтов.
86-00	1 **огненный гигант** несущий *жезл Вониндода* в компании 1 **капитана хобгоблинов** и 3к6 **хобгоблинов** тащащих огромный фрагмент Вониндода весом 2500 фунтов.

1. Двенадцать тысяч ступеней

Через тысячи лет после того, как Айронслаг был заброшен, клан яколюдов, используя рабов-гуманоидов, вырезали лестницу в горной скале. На вершине этой лестницы яколюды построили деревню. В последующие века, кланы дварфов, желающие разграбить шахты, предприняли многочисленные неудачные попытки завоевать деревню яколюдов, прежде чем они решили, что трофеи Айронслаг не стоят усилий. Грубо сделанные ступени, все двенадцать тысяч из них, предназначены для средних гуманоидов и поднимаются в общей сложности на 500 футов. Лестница без перил, ширина которой в среднем составляет 15 футов, проходит над герметичными несокрушимыми дверями кузницы (зона 28) и ни разу не разворачивается, пока не достигнет внешней стены деревни яколюдов.

Айронслаг: общее описание

Множество огромных герметичных каменных запертых магией дверей запечатывают главное хранилище Айронслаг (зона 28). Авантюристы, желающие проникнуть в крепость имеют больше шансов на успех, поднявшись по 500-футовой лестнице, вырезанной в скалах (зона 1), либо через деревню яколюдов (зоны 3-8).

Деревня яколюдов. Деревня построена на склоне горы и окружена каменными стенами высотой 20 футов. Чтобы забраться на стены, необходима проверка Силы (Атлетика) сложностью 15. Ворота сделаны из толстого дуба, окованного железом. Ворота заперты изнутри, и они достаточно крепкие, их можно разрушить только тараном или осадной машиной. Здания в деревне — грубые одноэтажные домики с соломенными крышами и стенами из камней, скрепленных глиной. Внутренние стены выполнены из гладкой глины и украшены красочными фресками с захватывающими дух пейзажами.

Яколюды запирают своих рабов на ночь в железные клетки. Каждая клетка снабжена железным замком, который можно открыть с помощью отмычек и успешной проверки Ловкости сложностью 15. У каждого взрослого яколюда есть ключ, который открывает все клетки.

Потолки. В шахтах потолки высотой 20 футов. На верхнем уровне Айронслага высота потолков 30 футов, на нижнем уровне — 50 футов.

Двери. Если не указано иное, двери в Айронслаг высотой 20 футов и сделаны из железных пластин с заклепками, ручки на высоте 9 футов от пола. Для огромного гиганта открыть эти двери не проблема. Меньшее существо может попытаться открыть дверь если оно само или с помощью других существ дотянется до ручки и отопрет её. Как только ручка нажата, существо должно использовать действие, чтобы толкнуть или потянуть тяжелую дверь, которая откроется при удачной проверке Силы (Атлетика) сложностью 13. При неудачной проверке дверь не откроется.

Камины. Камины в Айронслаге высечены из камня, витиеватый базальтовый орнамент изображает адских гончих и огненных элементалей. Они достаточно широки и высоки чтобы команда авантюристов поместилась в них. Огонь в каждом из них горит постоянно, питаемый природным газом, выходящим из 1к4 + 4 отверстий в полу. Пламя в камине может быть погашено если заткнуть дыры, каждая из которых 4 дюйма в диаметре. Любое существо, которое входит в огонь или начинает там свой ход, получает 10 (3к6) урона огнем и воспламеняется. До тех пор, пока его не потушат, существо получает урон 10 (3к6) огнем в начале каждого своего хода. Существо может потушить пламя водой (минимум литр), толстым одеялом или как-то иначе.

Эстакады. Верхний уровень Айронслага состоит из железных дорожек, которые прикручены к стенам и уравновешены натянутыми цепями, прикреплёнными к потолку. К некоторым приделаны железные краны, шкивы, и поворотные кронштейны. Пол представляет собой железные решетки, расстояние между прутьев таково, что человек может просунуть туда свою руку. Эстакады предоставляют укрытие на 3/4 от любых дальнобойных атак, которые должны пройти сквозь них.

Освещение. Деревня яколюдов и другие открытые места освещены естественным светом. Шахты не освещены. Те комнаты и коридоры в Айронслаг, в которых есть камины или железные жаровни, освещены тусклым светом.

Увеличенная мебель и предметы. Большинство предметов мебели и другие предметы в Айронслаг имеют размеры, подходящие для огненных гигантов. Исключения указаны в тексте. Мебель, как правило, в два раза выше, длиннее и шире, человеческих и примерно в восемь раз тяжелее. Маленькие и средние существа могут заползать под предметы мебели и забираться на них, считая занимаемое ими пространство труднопроходимой местностью.

Опускные решетки. Ни на одной решетки в Айронслаг нет механических лебедок и других подъемных механизмов. Они поднимаются вручную. Существо размером и силой огненного гиганта может использовать действие чтобы поднять решетку. Любое другое существо должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) сложностью 22 чтобы поднять ворота на уровень своей головы. Хотя эти ворота гигантского размера, их железные прутья настолько близко друг к другу, что даже маленькие существа не могут протиснуться сквозь них.

Лестница. Все лестницы в литейной сконструированы для огненных гигантов. Каждая ступенька 3 фута в высоту и 3 фута в глубину. Для средних и маленьких существ лестница — труднопроходимая местность.

Обычные лошади и пони неохотно поднимаются по лестнице. Задабривание такого существа для того, чтобы заставить его подняться по лестнице требует удачной проверки Мудрости (Обращение с животными) сложностью 15. Магически вызванных скакунов можно заставить подняться по лестнице без проверок. Мулы, будучи устойчивыми, поднимаются по ступеням с легкостью, нет нужды задабривать их.

Берлога химеры

После 350 футов лестница прерывается естественной полостью шириной 50 футов и такой же глубиной, которую **химера** превратила в свое логово. Карниз, который ведет через эту зону, покрыт костями существ убитых химерой (в основном звери, немного костей дварфов и орков). Лестница продолжается на противоположной стороне карниза, поднимаясь еще на 150 метров к зоне 2. В глубине своего логова у химеры гнездо из костей, кусков рваной ткани, комьев земли и жухлой травы.

Когда персонажи прибывают, есть 50-процентный шанс, что химера в гнезде, в этом случае она атакует незваных гостей, как только увидит их. Иначе химера на охоте, и вернется в гнездо в любое время по вашему выбору.

Сокровище. Персонажи, которые обыскивают гнездо химеры, находят несколько предметов, которые она забрала у своих жертв: 120 мм, 45 см, шесть самоцветов ценой по 100 зм, порванный кожаный доспех гномьего размера, с маленькой музыкальной шкатулкой из электрума (стоимостью 50 зм), лежащей в одном из многочисленных карманов, кинжал с лезвием из обсидиана (стоимостью 75 зм), позолоченный шлем усыпанный самоцветами и увенчанный крошечной золотой наковальней (стоимостью 750 зм), и 1к3 магических предметов (из таблицы Б в главе 7 руководства мастера).

2. Мост

Расселина в склоне горы делит деревню яколюдов на 2 части. Деревянный мост был перекинут через пропасть, пока он не сгнил. Позже в деревне построили безопасный мост из веревок и досок, накинутых на четыре прочных деревянных столба.

3. Мельница

Огромное деревянное водное колесо, закрепленное на железную ось, установлено над бурной рекой, стекающей вниз по склону горы. Поток крутит колесо, и оно не только дает энергию лифту в зоне 9, но и вращает большие жернова, расположенные внутри хижины находящейся рядом с колесом. Вход у этой хижины расположен в южной стене и завешен занавеской из бисера. Зерно, собранное в зоне 7, доставляется сюда и перемалывается в муку. Звук жернова, скрип водяного колеса и шум воды, льющейся вниз по склону, заглушают большинство других звуков в этой зоне.

В течение дня, два **воина яколюдов** (см. приложение С), спокойно присматривают за парой рабов щитовых дварфов (**обыватели**), которые пересыпают муку в мешки, которые затем вывозятся в хлебопекарни в зоне 5. Яколюды сидят на стульях и курят трубки или шьют одеяла, чтобы скоротать время, наблюдая за работой дварфов. Ночью, на мельнице никого нет, яколюды уходят в свою хижину (зона 5А), дварфы спят в клетке позади нее. Если рабы спасены, они действуют, как описано во врезке “Рабы яколюдов”.

Водяное колесо

Персонажи могут попытаться добраться до зоны 9, забравшись в отверстия в раме водяного колеса и пройдя по его железной оси. Это опасное занятие, для того чтобы пролезть на другую сторону, необходима успешная проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 15. Те персонажи, которым это не удастся, должны сделать спасбросок по Ловкости сложностью 10. В случае провала, персонаж сталкивается в реку, и катится с горы, получая 70 (20к6) дробящего урона от падения. При успешном броске, персонажу удается зацепиться за колесо или за ось и избежать падения, но он застревает между спицами колеса и должен повторить проверку в свой следующий ход, чтобы оказаться либо на той, либо на другой стороне оси.

Персонажи могут попытаться сделать этот маршрут более безопасным, остановив водяное колесо. Это можно сделать, вставив столб от забора или подобный предмет между спиц водяного колеса, также можно просто остановить колесо руками с помощью успешной проверки Силы сложностью 20. Когда колесо останавливается, сила потока начинает сильно давить на него. В конце каждого хода, колесо имеет 25-процентный шанс разрушиться и скатиться вниз в водопад. Если это произойдет, жернова и лифт (зона 9) перестают функционировать. Любое существо, которое находится на колесе в момент разрушения, падает со скалы с обломками и получает 70 (20d6) дробящего урона от падения. Поломка колеса поднимает тревогу в деревне яколюдов. Кроме того, Залто посылает одного из огненных великанов из зоны 34 в зону 9 узнать, что вызвало поломку лифта и вернуться с докладом. Если гигант не встречает препятствий, он прибывает в зону 9 примерно через 20 минут после того, как лифт перестает работать. Если гигант находит доказательства злоумышленничества, он отправляется назад доложить Залто (20 минут, чтобы добраться до него). После этого Залто объявляет тревогу в литейной, что означает, что ее защитников нельзя застигнуть врасплох.

Рабы яколюдов

У большинства рабов яколюдов в деревне личности не прописаны. Вы можете определить их пол и назначить им имена по мере необходимости. Освобожденные рабы яколюдов пытаются вернуться в свои родные земли. Рабы могут рассказать следующую информацию:

- Вождя яколюдов зовут Карта-Кая. У него две жены.
- Яколюдям нельзя доверять.
- Водное колесо гигантов вращает жернова (зона 3), а также поднимает и опускает лифт (зона 9), который доставляет в сердце кузницы огненных гигантов.
- Многих других рабов заставляют работать в шахтах. Рядом с лифтом находится винтовая лестница (зона 10), которая ведет вниз в шахты. Можно попасть в кузницу огненных гигантов через шахты, но на лифте быстрее.
- Над деревней яколюдов часто видят кружащего трехголового монстра (химера из зоны 1).

4. Амбар

Всего в деревне три амбара (зоны 4А, 4В и 4С). В каждом из них есть большой курятник, а также грязные стойла в которых содержатся 2d4 кабанов и 2d4 яков (используйте параметры лося). Кабаны питаются пищевыми отходами и обеспечивают мясо, яки обеспечивают шерсть и служат в качестве вьючных животных. Лопаты, вилы, мотыги, деревянные ведра, хомуты и плуги свисают со стен. На полках лежат мешки семян, ожидающих посадки весной следующего года.

Днем в каждом сарае находится **воин яколюдов** (см приложение С), наблюдая за двумя рабами-гуманоидами (**обывателями**), чтобы они собирали яйца, кормили животных, а также убирали стойла. Если злоумышленники нападают на яколюда в амбаре, он использует действие, чтобы открыть стойло, в котором находятся два кабана. В свой следующий ход кабаны выскакивают из стойла и атакуют злоумышленников в то время как яколюд убивает рабов, а затем бежит в хижину вождя (зона 8), чтобы предупредить Карта-Кая. Кабаны преследуют тех, кто пытается бежать из сарая. На ночь яколюд уходит в ближайшую хижину, его рабы запираются в железной клетке рядом с сараем. Если рабы спасены, они действуют как описано во вкладке «Рабы яколюдов».

Яколюд из зоны 4А спит ночью в зоне 5В. Яколюд из зоны 4В спит в зоне 5Е. Яколюд из зоны 4С спит в зоне 5F в ночное время.

5. Хижина

В деревне есть шесть хижин, занятых воинами яколюдов. Если рабы спасены, они действуют как описано во врезке «Рабы яколюдов».

В каждой хижине есть тюфяк для каждого жителя деревни, каменная печь для выпечки хлеба и варки супа, а также корзины, используемые для хранения еды и других припасов.

5А. Хижина мельника

Эта хижина днем пустует. Ночью здесь спят два **воина яколюдов** (см приложение С), которые присматривают за мельницей (зона 3), в то время как два их раба — щитовые дварфы (обыватели) заперты в клетке снаружи.

Сокровище. Персонажи, которые обыскивают хижину, среди бардака находят корзину, в которой 250 зм разными монетами, четыре набора модных бус (25 зм. каждый), и один магический предмет из таблицы А Магических Предметов в *Руководстве Мастера*.

5B. Хижина хранителя амбара.

Днем здесь находится один **воин яколюдов** (см приложение С) и один ребенок-яколюд. Ночью здесь присутствует еще один **воин яколюдов** который днем наблюдает за соседним амбаром (зона 4А). Один раб лунный эльф (**обыватель**) убирается в хижине днем и запирается в клетке на улице в ночное время.

Сокровище. Персонажи, которые обыщут хижину, найдут корзину, содержащую 150 зм разными монетами и шесть наборов бус (стоимостью 25 зм каждый).

5C. Семейная хижина

И днем и ночью здесь находятся два **воина яколюдов** (см приложение С). Один раб лунный эльф (**обыватель**) убирается в хижине днем и запирается в клетке на улице в ночное время.

Сокровище. На стенах между красочными изображениями природы висят четыре деревянные ритуальные маски, украшенные полудрагоценными камнями. Маски стоит 250 зм каждая.

5D. Семейная хижина

И днем и ночью здесь находятся два **воина яколюдов** (см приложение С). Один раб лунный эльф (**обыватель**) убирается в хижине днем и запирается в клетке на улице в ночное время.

Сокровище. На потолке висит золотая курильница (стоимостью 250 зм). Четыре коробки ладана (стоит 25 зм каждый) лежат в корзине рядом с хлебной печью.

5E. Хижина хранителя амбара.

Днем здесь находится один **воин яколюдов** (см приложение С). Ночью здесь присутствует еще один воин яколюдов который днем наблюдает за соседним амбаром (зона 4А). Два порабощенных скальных гнома (**обыватели**) убираются в хижине днем и запираются в клетке на улице в ночное время.

Сокровище. Персонажи, которые обыскивают хижину среди беспорядка находят корзину, в которой находятся десять драгоценных бусинок (стоимостью 25 зм каждая). Один из рабов-гномов также прячет при себе драгоценный камень стоимостью 500 зм. Она отдает его персонажам в качестве награды, если они освободят ее из плена.

5F. Хижина фермера

Ночью здесь спят два **воина яколюдов** (см приложение С). Днем хижина пустует. Один яколюд наблюдает за рабом в соседнем амбаре (зона 4С), другой сторожит рабов, работающих в полях (зона 7). Все рабы запираются в одну железную клетку на ночь.

Сокровище. Персонажи, которые обыскивают хижину, находят корзину с разным немагическим оружием, изъятым у рабов, в том числе три кинжала, праща, мешочек с тринадцатью шариками для пращи, ручной арбалет и четыре болта к нему. В другой корзине лежат три маленьких кожаных мешочка, каждый из которых содержит 2d6 камней (на сумму 10 зм каждый). Эти драгоценные камни были изъяты у заключенных, которые впоследствии были отправлены в шахты.

6. Сыроварня

Эта структура состоит из жилой хижины, соединенной с сараем и сыроварней. Пожилой воин яколюдов (см приложение С) присматривает за этим местом и у него есть два раба: человек, который ухаживает за двенадцатью козами в сарае и полуорк, который делает сыр в сыроварне (оба обыватели). В ночное время, эти рабы заперты в железной клетке на заднем дворе. Если рабы спасены, они действуют, как описано во вкладке «Рабы яколюдов».

Сокровище

Персонажи, которые обыщут хижину, найдут корзину, в которой лежат 800 зм разными монетами и резную лазуритовую курительную трубу (стоит 25 зм), лежащую на небольшом столике рядом с одним магическим предметом из таблицы Б в главе 7 *Руководстве Мастера*.

7. Посевы

На покатом склоне горы вспахано несколько грядок, на которых яколюды выращивают ячмень, пшеницу, кукурузу, цветы и овощи. Поля вспахивают плугами с помощью яков в хомутах. Когда урожай созреет, его собирают и хранят в корзинах.

Четыре легконогих полуросликa-раба (**обыватели**) работают на полях в течение дня. За ними пристально наблюдает мужчина **воин яколюдов**, курящий деревянную трубку. Этот яколюд стоит достаточно высоко, чтобы видеть всю деревню. Если рабы спасены, они действуют как описано во врезке «Рабы яколюдов».

Ночью поля не охраняются. После захода солнца яколюд запирает рабов в их клетке (между зонами 4С и 5F), перед тем как уйти в свою хижину (зона 5F) до утра. Его приятель присматривает за северным сараем (зона 4С).

8. Зал вождя яколюдов

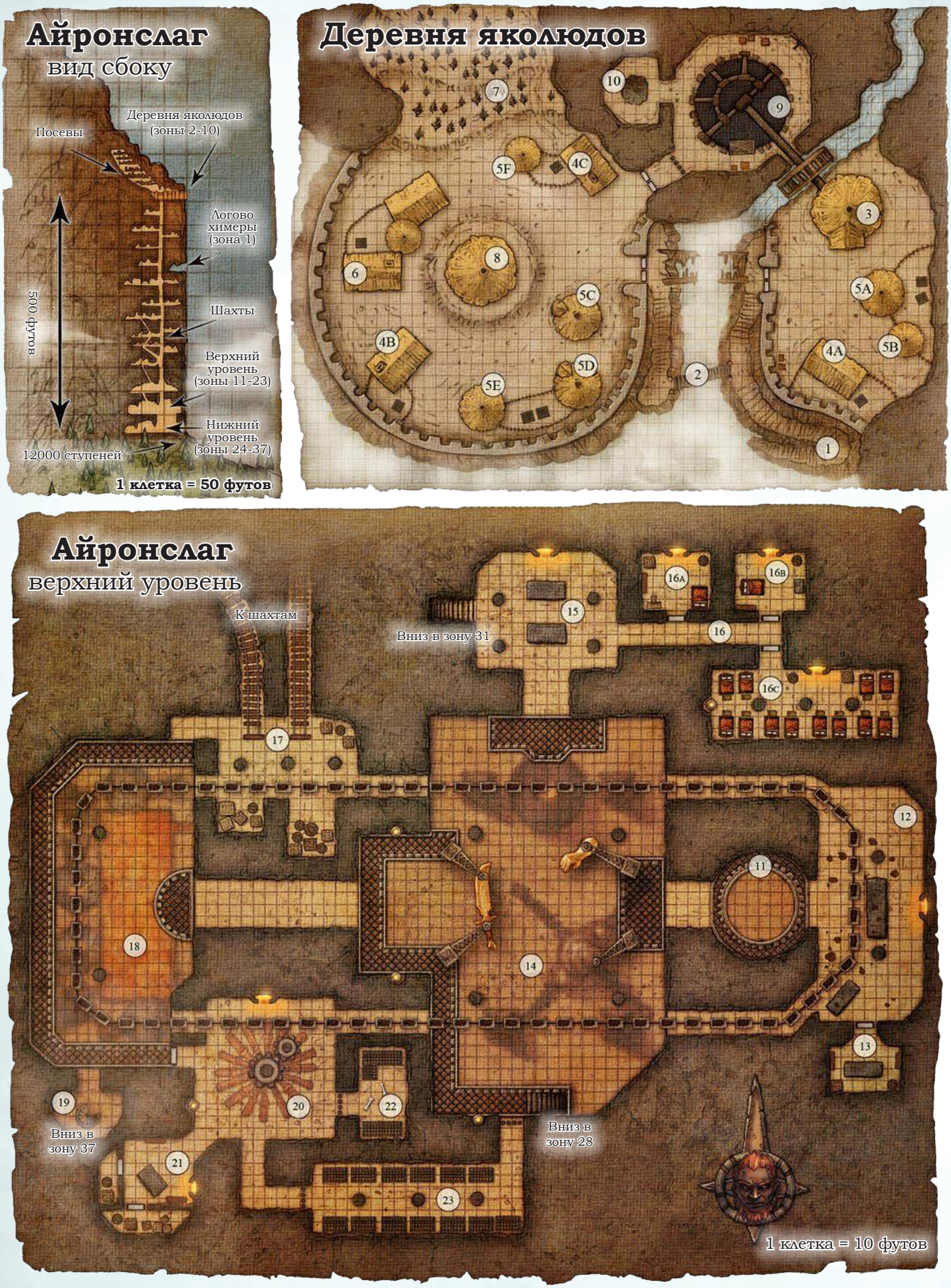
Хижина 60 футов в диаметре построена на возвышении в центре деревни яколюдов, её вход в северо-восточной стене завешен занавеской из бисера, напротив горит костер. Внутри хижины одна большая комната с неглубокой круглой ямой диаметром 10 футов, вокруг которой собираются яколюды, чтобы услышать слова своего вождя. В этой же яме яколюды заставляют своих рабов сражаться друг с другом, казнят заключенных. В остальное время в яме горит костер, обогревающий хижину. В задней части хижины свалены груды подушек, корзины с едой, и расписные глиняные сосуды с водой, вином и бульоном. Между ямой и южной стены стоит бронзовый гонг, украшенный витиеватой гравировкой и деревянный молоток, обтянутый шкурой яка. Гонг и молоток висят на деревянной раме.

Эта хижина — дом вождя Карта Кая и его двух жен, Имберу и Нахалу (два **жреца яколюдов**). Эти трое проводят свой день в спорах, поглощении пищи и курении трубок. Их внешнее дружелюбие маскирует их жестокость.

Карта-Кая - **воин яколюдов** со следующими изменениями:

- У него 70 хитов и класс опасности 4 (1100 опыта).
- Он владеет двуручным мечом *Язык Пламени* [flame tongue]. Если меч пылает, он наносит дополнительный урон 7 (2d6) огнем при попадании.

Вождю прислуживают три обнаженных раба лунных эльфа: два мужчины-**обывателя** и женщина-**дворянин**. Нагота рабов гарантирует, что они не могут спрятать оружие. Дворянка - принцесса лунных эльфов, Халани Мелиамне. Яколюды проникли в её племя, захватив несколько охотников лунных эльфов. Однажды ночью, они убили её братьев и похитили её. Она жаждет вернуться в Лунный лес и предлагает персонажам благодарность своего племени, если они вернут её домой (смотрите раздел «Развитие событий»).



Карта 8.1: Айронслаг

Сокровище

Под грудой пустых корзин спрятаны четыре запертых деревянных сундука, ключи от которых вождь Карта-Кая носит на шее. Замки можно вскрыть при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости сложностью 15.

Первый сундук содержит 420 эм и 270 зм.

Во втором сундуке лежит глиняный кувшин с изображением летящего джинна (стоит 25 зм), кувшин обложен соломой.

В третьем сундуке — оружие (три коротких меча, четыре кинжала, две секиры, три коротких лука и три колчана со стрелами 2d10 в каждом), отобранное у пленников.

В четвертом сундуке лежит пара наручей из электрума с выгравированными изображениями дворфских лиц (стоимостью 250 зм за пару) и 1к4 магических предмета; первый из таблицы С, все остальные из таблицы А в главе 7 книги *Руководство Мастера*.

Развитие событий

Лунным эльфам известна вся информация из врезки «Рабы яколюдов», плюс некоторая дополнительная:

- Эльфов зовут Халани (женщина), Йевин (мужчина), и Вандар (мужчина).
- Жен Карта-Каи зовут Имберу и Нахала, они так же являются его советниками.
- Яколюды могут провести ритуал, который позволяет им овладеть разумом гуманоида и сделать его одержимым, «проникнув ему под кожу» (Эльфы видели исполнение этого ритуала в хижине Карта-Кая)
- Яколюды устроили засаду на патруль дварфов из Цитадели Адбар, захватили нескольких из них, и использовали свой ритуал, чтобы завладеть их телами. Затем вождь послал этих убийц устранить короля Цитадели Адбар (Эльфы видели выполнение ритуала.)

Если персонажи согласятся сопроводить Халани в ее племя в Лунном лесу, она приведет их к ледяному водопаду в сердце леса, где они смогут переночевать. Группа из шести лунных эльфов **разведчиков** набредет на них через короткое время и предложит забрать Халани домой. Ей нечего предложить персонажам в благодарность, но их доброта не останется незамеченной древними лесными духами. После окончания продолжительного отдыха в лесу, каждый персонаж, который участвовал в возвращении Халани, получает *Чары убийцы* [charm of the slayer] (смотрите раздел «Сверхъестественные Дары» в главе 7 *Руководства Мастера*).

Персонажи могут отреагировать на сообщение эльфов о планируемом убийстве яколюдами короля цитадели Адбар незамедлительно, либо, когда они закончат свои дела в Айронслаг. Если они направятся в крепость дварфов и попросят аудиенции с королем Харнотом, запустите столкновение из секции «Цитадель Адбар» в главе 3. Если позже они вернутся в Айронслаг, деревня яколюдов останется в том же состоянии, в котором они ее покинули.

9. Шахта лифта

Железные двери высотой двадцать футов на северо-восточном склоне горы в зоне 8 распахиваются, открывая грубо вытесанный проход, закрытый подъемной решеткой (см правила для открытия дверей и подъема решеток во вкладке «Айронслаг: Общие характеристики»). Из комнаты за ней доносится звук падающей воды из близлежащей реки.

Проход ведет в холодную, темную и обширную комнату с высотой потолка 50 футов, 80 футов диаметром с шахтой глубиной 500 футов в середине пола. На краю ямы закреплен железный механизм. На этом механизме с помощью железных цепей подвешена круговая платформа диаметром 60 футов, изготовленная из дубовых балок, скрепленных железными обручами и заклепками. Платформа поднимается и опускается в шахту постоянно, она приводится в движение при помощи деревянного водяного колеса, расположенного за отверстием в юго-восточной стене. Персонажи, которые стоят у механизма у южной стены шахты и смотрят вниз, смогут увидеть, как платформа поднимается вверх.

Платформа запрограммирована делать серию из пятнадцати остановок на своем пути вверх и вниз по шахте, каждая остановка длится 30 секунд. Одна из остановок происходит здесь, в верхней части шахты. По мере спуска, платформа останавливается на двенадцати уровнях шахт (смотрите раздел «Шахты» в зоне 10), а также на верхнем уровне Айронслаг (зона 11) и на нижнем уровне (зона 24). С учетом всех остановок, платформе требуется 15 минут, чтобы добраться от верхней части шахты до дна и наоборот. Между остановками она движется с постоянной скоростью[1].

На северо-восточной стене комнаты находится прямоугольная металлическая пластина с 3-метровым железным рычагом, торчащим из нее. Рычаг расположен на высоте 10 футов над полом и находится в поднятом положении. Опускание рычага приводит к отсоединению механизма лифта от водяного колеса, что приводит к немедленной остановке платформы лифта. Обратное поднятие восстанавливает соединение, и платформа снова начинает двигаться. Существо, способное дотянуться до рычага, может использовать действие, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) сложностью 17, изменяя положение рычага при успехе.

Цепи, поддерживающие платформу ржавые, но толстые и безопасные. Платформа может выдержать нагрузку в десятки тысяч фунтов, не особо напрягаясь.

10. Лестница к рудникам

В середине этой в остальном пустой комнате находится винтовая лестница со каменными ступенями 10 футов в ширину, спускающаяся в темноту верхнего уровня шахт Айронслаг.

Рудники

Шахты представляют собой многоуровневый лабиринт с грубо вырезанными туннелями диаметром 20 футов, это минимальная ширина и высота для того, чтобы огненные гиганты могли там передвигаться. К полу в туннелях приделаны рельсы для железных вагонеток. Для того, чтобы попасть из одного уровня шахты на другой, нужно пройти ряд пандусов или воспользоваться лифтом, который соединяет зоны 9, 11 и 24.

Карты для шахт не предусмотрено. Если персонажи окажутся здесь, описывайте лабиринт просто как грубо вырубленные туннели с восходящими или нисходящими переходами. Верхние уровни шахт заброшены. Персонажи, которые исследуют эту зону, находят несколько сломанных кирок и лопат, плюс иногда попадается пустая вагонетка, стоящая на рельсах. По мере того, как персонажи спускаются вниз, они начинают слышать отдаленные звуки добычи руды: кирки, бьющие по камню и звук камней, засыпаемых в металлические тележки.

1 Таким образом, движение между остановками идет со скоростью 67 футов в минуту, 7 футов в раунд.

Два **саламандры**, подчиняющиеся Залто патрулируют самые глубокие уровни шахты, присматривая за одиннадцатью щитовыми дварфами и семнадцатью скальными гномами (все обыватели). Заключенные разделены на группы по двое-трое. Некоторые из них орудуют кирками или лопатами, а другие толкают телеги вниз по склону в сторону зоны 17. У всех на ногах кандалы, которые снижают их скорость с 25 футов до 5 футов. Ключей к оковам нет, но их можно открыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости сложностью 10.

Развитие событий

Дварфы и гномы не осмеливаются пытаться сбежать, пока саламандры рядом. Если персонажи разберутся с саламандрами и очистят путь к свободе, заключенные побегут в деревню яколюдов. Если не осталось никого из яколюдов, кто мог бы им противостоять, они спускаются по двенадцати тысячам ступеней к подножию горы (возможно, рискуя быть атакованными химерой в зоне 1). Перед тем как сбежать, заключенные рассказывают своим освободителям о том, что еще больше рабов в данный момент работают в других зонах Айронслаг. Дварфы и гномы знакомы с зонами 17, 18, 20, 23 и 34. Если персонажи попросят сопроводить их, благодарный скальный гном вызовется добровольцем и пойдет с ними. Ее зовут Вири Флигол. Она **обыватель** со следующими изменениями:

- У неё подтип гном, и она хаотично-добрая.
- Ее скорость 5 футов и есть темнозрение на 60 футов.
- Она говорит на Общем и Гномьем.
- У нее преимущество в спасбросках по Интеллекту, Мудрости и Харизме против магии.
- В ее потайном кармане есть заводная мышь. Будучи выпущенной, мышь перемещается на 5 футов в случайном направлении в каждый ход, пища во время движения.

11. Лифт, верхний уровень

Кольцеобразная рама привинчена к стенке шахты лифта, в 50 футах над полом нижнего уровня (зона 24). Когда лифт останавливается здесь, платформа оказывается на одном уровне с рамой. Площадь круга рамы как раз достаточна для того чтобы платформа прошла через нее.

Охраны здесь нет. Персонажи могут слышать, как вокруг них гремят цепи.

12. Обогатительная фабрика

Восемь орков работают тут под наблюдением **огненного гиганта**. Цепь ведер двигается с севера на юг через эту комнату, железные ведра болтаются на высоте в нескольких футах над полом. По мере прохождения ведер с рудой, два орка с помощью длинных крюков переворачивают ведра, высыпая их содержимое на пол. Другие два орка раскладывают руду на каменные плиты, еще два орка выбирают примеси. Последние два орка закидывают руду обратно в ведра и лопатой собирают примеси в кучи. (Один раз в неделю производство останавливается, так что примеси могут быть загружены в ведра и перенесены рабами в зону 17, и потом сложены в расчищенных участках шахт). В очаге по середине восточной стены огонь.

Орки являются рабами, но сражаются на стороне гиганта. Если гигант умирает, орков можно убедить прекратить атаковать и бежать к лифту (зона 11) с помощью успешной проверки Харизмы (Запугивание или Убеждение) сложностью 16. У гиганта с собой железный ключ длиной 2 фута, который отпирает железный сундук в зоне 16B.

13. Офис надсмотрщика

В комнате к югу от обогатительной фабрики стоит базальтовый стол, бочка грязной воды с торчащими из нее железными кочергами, железный ящик, наполненный кандалами, и две стойки с шестами с крюками на концах. На южной стене висит набор ржавых наручников. Заключенные, которые плохо себя ведут, подвешиваются и подвергаются здесь пыткам. Сейчас тут никого нет.

14. Сборочный зал, верхний уровень

Широкие железные эстакады приводят в огромную комнату. Две горящие жаровни освещают западную эстакаду в которой находятся железные ступени, ведущие вниз в зону 28. Ступени представляют из себя железные решетки с отверстиями размером с человеческий кулак. Эти ступени обеспечивают укрытие на три четверти против любой атаки, которая должна пройти сквозь них, чтобы поразить цель. Северная и восточная эстакады не освещены. Потолок на 40 футов выше эстакад, пол на 50 футов ниже. Дребезжание цепи ведер заполняет комнату. Четыре опоры поддерживают цепь ведер в этой комнате.

Голова и верхняя часть туловища Вониндода висят в воздухе, удерживаемые цепями, закрепленными на потолке и полу. На кранах, идущих от западной и восточной эстакад висят два других фрагментов колосса: огромный двуручный меч и гигантская рука в виде перчатки с предплечьем. Эти фрагменты висят на уровне эстакад. Они слишком тяжелы чтобы персонажи смогли их снять, но каждый кран имеет лебедку, которая может быть освобождена, в результате чего фрагмент упадет на пол с грохотом, слышным по всему Айронслагу. Существа в зонах 12 и 15, если они еще не побеждены или не перемещены в другое место, реагируют на звук и прибывают на северную и восточную эстакаду в течение 2 и 3 раундов соответственно. Для развязывания узла на лебедки потребуется заклинание *стук* [knock]. Существо может также использовать свое действие, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) сложностью 15, в случае успеха освобождая лебедку. Любое существо, стоящее под двуручным мечом или перчаткой в момент их падения, должно преуспеть проверке ловкости сложностью 15, либо оно получает 55 (10d10) дробящего урона, сбивается с ног, и становится удерживаемым под фрагментом. Существо в этом затруднительном положении может использовать свое действие, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) сложностью 20, высвобождаясь при успехе.

В верхней части лестницы, рядом с другой горящей жаровней, находится железная опускная решетка. За опускной решеткой темный коридор, который ведет в зону 23.

Развитие событий

Персонажи могут прокрасться на эстакады и бесшумно ходить по ним, не будучи услышанными или увиденными герцогом Залто и его адскими гончими в зоне 28 внизу. Для того, чтобы попасть на западную эстакаду, Залто и его гончим нужно подняться по железной лестнице. Для того, чтобы достичь северной эстакады, они должны перейти в зону 31, там подняться по лестнице, и пройти через зону 15. Для того, чтобы достигнуть восточной эстакады, они должны лифтом из зоны 24 в зону 11. Сильный шум на северной эстакаде привлечет внимание существ зоны 15.

15. Зал собраний

Стены этой комнаты разукрашены фресками, которые изображают огненных гигантов, кующих доспехи и оружие, идущих на войну, и заковывающих красных драконов в цепи. Четыре базальтовые колонны поддерживают потолок высотой 40 футов, железные люстры без свечей висят над парой базальтовых столов. Единственный источник тепла и света — камин в северной стене.

Если в кузнице не замечено никаких неприятностей, три **огра** стоят вокруг северного стола, где два **огненных гиганта** сцепились в соревновании по армрестлингу. Огры подбадривают великанов, они очень увлечены состязанием. Персонажи, которые остаются в тени и пытаются тихо пересечь комнату, получают преимущество на проверки Ловкости (Скрытность).

Огненные гиганты и огры расследуют любые громкие звуки в зоне 14. Если цепь вёдер перестает двигаться, гиганты идут в зону 20, чтобы узнать, что случилось, оставив огров, которые начинают состязаться между собой.

Лестница в западной стене спускается в зону 31.

16. Жилые комнаты гигантов

В длинном темном коридоре находятся три двери. Северные комнаты — жилое пространство надсмотрщиков над рабами герцога Залто (см зоны 12 и 21), а большая комната на юге служит жилым помещением для огненных гигантов. В данный момент гигантов в комнатах нет.

16A. Северо-западная комната.

В этой комнате стоит кровать, окованная железом, шкаф заполнен кандалами и орудиями пыток, большая бочка дворфского эля, бочка пресной воды, а также деревянный сундук, окованный железом, с железным замком. Сундук высотой 9 футов, длиной 12 футов и шириной 8 футов, и он весит 750 фунтов. Деревянные шесты, сложенные у стены можно продеть в железные кольца по бокам сундука, что облегчает его транспортировку рабами.

Огненный гигант из зоны 21 носит с собой ключ к замку, замок слишком большой, чтобы взломать его воровскими инструментами. Маленькому или Среднему существу, способному дотянуться до замка, потребуется успешная проверка Ловкости сложностью 20, чтобы открыть его.

Сокровище. В деревянном сундуке находится 2к4 обычных предметов, определяемых по таблице «Сумка гиганта» во введении. Среди этого мусора также 11000 мм, 3500 см, 220 зм, и покрытый бронзой череп красного дракона (стоимостью 750 зм и весом 750 фунтов).

16B. Северо-восточная комната

В этой комнате стоит кровать с железным каркасом, два шкафа (один с кандалами, другой с орудиями пыток), бочка с водой, бочка дварфского эля, два пустых деревянных ящика, обитых железом и железный сундук со встроенным замком. Сундук высотой 7 футов, длиной 13 футов и шириной 8 футов, и он весит 1000 фунтов. Огненный гигант из зоны 12 носит с собой ключ к замку, замок слишком большой, чтобы взломать его воровскими инструментами. Маленькое или Среднее существо может засунуть внутрь руки и открыть его успешной проверкой Ловкости Сл 20.

Сокровище. В сундуке находится 15000 мм, 6200 см, 700 зм, рог-чаша, изготовленная из рога горгоны и носимые украшения в виде языков пламени (стоимостью 2500 зм и весом 50 фунтов), и мешочек, содержащий 2к4 обычных предметов, определяемых по таблице Сумка Гиганта во вступлении.

16C. Южная комната

Двенадцать, окованных железом, кроватей стоят в этой палате в линию вдоль стены. У подножья каждой кровати стоят открытые железные сундучки. Три колонны из базальта поддерживают потолок.

Сокровище. Каждый сундучок содержит мешок с 1к10 x 10 зм + 1к4 обычных предмета, определенных с помощью броска по таблице «Предметов в Мешке Гигантов» во вступлении.

17. Хранилище руды

Персонажи, что спускаются через рудники (смотрите зону 10), в конечном счете оказываются здесь, появляясь в одном из двух туннелей в северной стене. Железная дорогая идет сквозь эти туннели и оканчивается парой деревянных барьеров. Три колонны из чёрного базальта поддерживают потолок. Цепь с вёдрами проходит сквозь проёмы в западной и восточной стенах, железные вёдра болтаются в нескольких дюймах над полом. Туннель, ведущий на запад, приводит к железной эстакаде (зона 18), с видом на литейную (зона 34).

Саламандра несет стражу в центре комнаты, наблюдая за четырьмя рабами — щитовыми дварфами (**обывателями**). Дварфы закованы в кандалы, которые уменьшают их скорость с 25 до 5 футов. Когда прибывает вагонетка с железной рудой, пленники перемещают её в ведро на цепи, чтобы перевезти ее на восток в зону 12. Цепь с вёдрами постоянно движется, даже если нет новой руды — на протяжении всего времени, пока рабское колесо в зоне 20 крутится.

Пустые деревянные бочки и ящики сложены в северо-восточном углу комнаты и в нишах на юге. В этих контейнерах когда-то хранилась еда и вода для рудокопов, но они уже древние и разрушаться, если их побеспокоить.

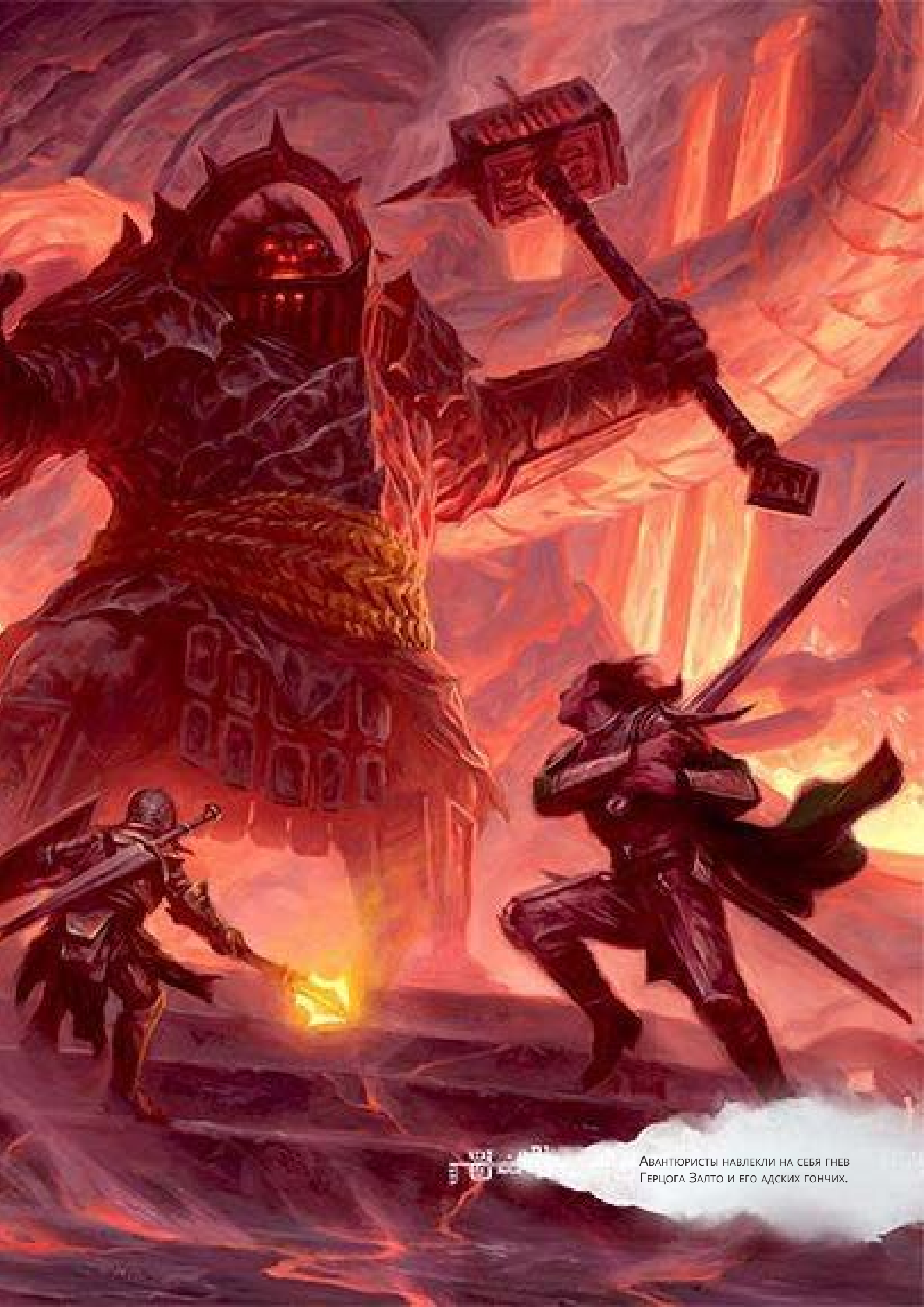
Развитие событий

Когда они здесь не работают, дварфы заключены в узилище (зона 23). Если саламандра убита и дварфы освобождены от своих цепей, они предлагают персонажам пройти к рабскому колесу (зона 20) и к узилищу (зона 23), в надежде освободить заключенных в этих зонах: человека, дварфа и гнома. Путь к ним идет через зону 18.

Через несколько минут, после того, как рабы перестанут работать, другие существа на другом конце цепи с ведрами (в зоны 12, 18 и 34) начнут получать пустые ведра. Пустые ведра не сразу вызовут беспокойства, так как рабочие бригады сменяются и иногда бывают остановки в работе. Если руды не будет и через 15 минут, Залтэмбер и огры расследуют зону 18, входя в нее с запада. Если он увидит нарушителей или улики, Залтэмбер идет в зону 19, спускается по лестнице на уровень ниже и следует в зоны 31 и 28, чтобы предупредить своих родителей. Огры остаются позади, прикрывая отход, если это необходимо.

18. Литейная, верхний уровень

В этой зоне невероятно жарко, и персонажи, задержавшиеся здесь надолго, начинают испытывать эффект сильного перегрева (см раздел «Выживание в дикой природе» в главе 5 *Руководства Мастера*). Ржавые эстакады свисают с северной, западной и южной стен на высоте 50 футов над полом главной кузницы, в которой раздается звон металла, громыхание цепей, свист мехов, и кипение расплавленного чугуна. Потолок на высоте 40 футов над эстакадами. Кабельные башни поддерживают цепь ведер, которая проходит рядом с эстакадой.



Авантюристы навлекли на себя гнев Герцога Залто и его адских гончих.

Если они не ушли в зону 17, здесь находятся четыре **огра**, вооруженные крюками длиной 15-футов, они стоят на эстакадах над плавильными печами в зоне 34. Они используют крюки чтобы высыпать руду из ведер в плавильные печи. За ними наблюдает Залтэмбер — толстый и ленивый сын герцога Залто. Когда персонажи появляются, Залтэмбер забавляется с **обывателем** щитовым дварфом, подвешенным за лодыжки над южной плавильной печью, угрожая сбросить его, если он не начнет умолять сохранить ему жизнь. (Залтэмбер вытащил этого дварфа с рабского колеса обвинив его в отлынивании.) Дварф не доставляет юному садисту огненному гиганту этой радости, что приводит Залтэмбер в ярость. Огры просто стоят и смотрят с идиотским весельем.

Залтэмберу 15 лет и он высотой в 9 футов. У него статистики **полуогра** со следующими изменениями:

- Он законно-злой.
- Он носит кольчужную рубашку (КБ 13).
- Его значения Интеллекта и Мудрости равны 10 (+0) и пассивная внимательность 10.
- У него нет тёмного зрения, но есть иммунитет к урону огнем.

Залтэмбер хулиган и трус. Если он ранен, он бежит в зону 31 (через зоны 19, 37, 34 и 33) к своей матери. Если он схвачен или загнан в угол, он заявляет, что он является сыном герцога Залто, надеясь напугать своих пленителей, чтобы они отпустили его. Залтэмбер не знает где его отец хранит раковину телепортации, но предполагает, что она в железном сундуке его отца (см зона 26A).

Сокровище

У Залтэмбера есть кулон с черным опалом на золотой цепи (стоит 2500 зм и весит 25 фунтов).

Развитие событий

Если здесь начинается бой, четыре огненных гиганта, работающих в литейной ниже начинают швырять сгустки расплавленного железа во врагов, которых они могут видеть. (См зона 34.)

Если персонажи захватят Залтэмбера в плен, они могут использовать его для того, чтобы надавить на его родителей. Герцог Залто и герцогиня Бримскарда не хотят, чтобы их сыну был причинен вред и согласятся с любым разумным требованием за его освобождение. (Герцогиня говорит от лица своего мужа во всех отношениях, если она единственная с кем персонажи ведут переговоры.) Перед тем как выполнять любые требования, герцог и герцогиня пытаются убедить похитителей Залтэмбера освободить его в качестве проявления доброй воли. Это обман — герцог и герцогиня с легкостью нарушат свое слово, если им нечего будет терять.

Если персонажи отказываются освободить Залтэмбера, пока они не получат *раковину телепортации* герцога Залто, герцог или герцогиня дают им ее в обмен на обещание возвращения Залтэмбера невредимым. Залто и Бримскарда также позволят персонажам покинуть Айронслаг с раковиной и всеми сокровищами, которые они нашли, если они пообещают отпустить Залтэмбера, как только им удастся уйти.

Если Маегера находится у Залто (см вкладку «Особая доставка» далее в этой главе), персонажи могут потребовать, чтобы тот вернул огненного первородного. Но он этого не сделает — потеря Маегеры разрушит его план подняться на вершину уложения. Если ему придется выбирать между сыном и судьбой, он выберет последнее. Даже его жена не сможет переубедить его.

19. Лестница вниз

Пол здесь находится на том же уровне, что и эстакады в зоне 18. Винтовая лестница из кованого железа спускается на 50 футов к зоне 37. Ступени представляют из себя железные решетки с отверстиями размером с человеческий кулак. Эти ступени обеспечивают укрытие на три четверти против атак, которое должны пройти через них чтобы поразить цель.

20. Рабское колесо

Камин в середине северной стены освещает и обогревает эту область. Огромное колесо, сделанное из железных шестеренок и деревянных спиц, занимает почти все пространство комнаты. Колесо заставляет цепь ведер двигаться по всей кузнице. Колесо вращают десять щитовых дварфов и десять людей (все **обыватели**) с железными оковами вокруг лодыжек. Эти рабы страдают от четырех уровней истощения (Смотри дополнение A в Книге Игрока). Каждые 2 часа потраченные на вращение колеса увеличивают уровень усталости на 1.

За рабами присматривают два **огра**, с головы до ног одетые в шинкованные железные доспехи (КД 18). Когда рабы достигают 5-го уровня истощения, они падают, и огры кричат хобгоблинам в зоне 23, чтобы те привели рабов на замену. Когда замена завершена, хобгоблины утаскивают изнуренных рабов обратно в их камеры отдохнуть.

Рабы перестают крутить колесо, если начинается схватка между персонажами и ограми. Если это происходит, огненный гигант надзиратель в зоне 21 приходит узнать в чем дело, присоединяясь к битве в следующий раунд. Если надзиратель не может решить проблему быстро, он открывает подъемную решетку в зону 22 и выпускает адских гончих, которые присоединяются к битве. После того как персонажи победят огров, огненного гиганта, и адских гончих, они могут попытаться освободить заключенных от кандалов, разбивая их или вскрывая замки. Если они не избавились от врагов быстро, то с освобождением придется подождать, пока не будут побеждены Залто и другие.

Развитие событий

Когда рабское колесо перестает крутиться, останавливается цепь ведер. Вся кузница погружается в тишину, и все взрослые огненные гиганты сходятся в комнату узнать, что случилось. Первым прибывшим (после надзирателя из зоны 21) будет герцог Залто с его адскими гончими. Залто всходит по лестнице в западной эстакаде зоны 13 и проходит через зону 23, прибывая в комнату через 1 минуту после того как цепь ведер останавливается.

Заключенные знают, что еще много рабов находятся в клетках неподалеку (зона 23). Они помогают освободителям, но слишком истощены и не могут быть полезными в битве.

21. Кабинет надзирателя

Камин обогревает и освещает эту комнату. На базальтовом столе стоит обсидиановая кружка размером для огненного гиганта, под столом лежат несколько пустых бочек эля. Мраморные полки на северной и южной стенах пусты. Железные двери в западной и южной стенах ведут в складские помещения в которых находятся ящики с продовольствием и бочки с водой, еда для рабов.

Здесь находится **огненный гигант**. На этого надзирателя возложена задача по присмотру и кормлению заключенных, а также кормление и тренировка адских гончих в зоне 22. У гиганта с собой железный ключ, который отпирает сундук в зоне 16A.

Сокровище

Обсидиановая кружка, стоящая на столе, стоит 500 зм и весит 100 фунтов.

22. Загон адских гончих

Железная подъемная решетка закрывает туннель, ведущий в эту комнату. Обглоданные, почерневшие кости гуманоидов разбросаны по полу среди открытых ржавых наручников.

Семь **адских гончих** воют и рычат в двух просторных железных клетках. Четыре собаки заперты в северной клетке, три в южной клетке. Двери в обеих клетках запираются на простую задвижку, существо может использовать действие, чтобы отцепить ее и открыть клетку. Гончие обучены подчиняться огненным гигантам и никому другому.

23. Загоны рабов

Открытие подъемной решетки разгерметизирует этот длинный, наполненный неприятным запахом зал. Потолок поддерживают три черные базальтовые колонны, а вдоль стен стоят тринадцать железных клеток высотой 10 футов. Все они заперты на навесной замок. Персонаж маленького или среднего размера вне клетки могут попытаться открыть замок с помощью воровских инструментов, успешно пройдя проверку Ловкости со Сл 20.

Шесть **хобгоблинов** охраняют этот зал, стоя по двое рядом с каждой колонной. Один из хобгоблинов несет связку ключей, которые открывают замки на клетках в этой комнате.

Заключённые

Когда персонажи приходят в первый раз, только в четырех клетках есть пленники. В первой сидят пять щитовых дварфов (трое мужчин и две женщины, все они **обыватели**), во второй семь скальных гномов (трое мужчин и четыре женщины, **обыватели**), в третьей заперты три человека (один мужчина и две женщины **обыватели**), а в последнем находятся шесть **орков**. Только орки носят доспехи и оружие, и они нападают на всех, кто освобождает их, если это не огненный гигант. Эти орки заменяют отряд в зоне 12, во время пересменки.

Все заключенные, кроме орков, закованы в кандалы, закрепленные на их лодыжках. Они снижают скорость узников на 20 футов. Эти кандалы должны быть сломаны или взломаны, так как нет никаких ключей, чтобы открыть их. Заключенные следуют указаниям своих освободителей и хотят только сбежать из крепости огненных гигантов. Они особенно боятся сына Герцога Залто, который любит посещать застенок и терзать пленников время от времени.

24. Лифт, нижний уровень

Пятисотфутовая шахта лифта, проходящая сквозь всю крепость огненных гигантов, заканчивается здесь. Железные столбы поддерживают кольцеобразную железную эстакаду в 50 футах над полом (зона 11). Широкие туннели ведут на север и запад к зонам 25 и 28. С севера слышен гвалт гоблинских голосов.

25. Пиршественный зал

Когда персонажи входят в зал, они застают тридцать гоблинов за уборкой пиршественного зала. Опасаясь гнева герцогини Бримскарда, они лихорадочно прибирают тарелки и кружки гигантского размера, в то же время борясь за объедки. Если на гоблинов нападают, те отступают на запад по коридору и стучат в дверь к зоне 31, пока их не впустят. Если западный тоннель был перекрыт, они принимают бой здесь.

Железные жаровни в нишах тускло освещают зал. Столпы и базальтовые перегородки поддерживают сводчатый потолок, высотой 50 футов. Тяжелые железные люстры, свечи которых плотно завернуты в паутину, свисают с потолка. Цепи, используемые для подъема и опускания люстры, крепятся к железным крюкам, вмонтированным в стены. В северную стену встроен камин, по комнате расставлены базальтовые столы, уставленные бронзовой посудой. Железный вертел расположен над очагом, в который подается природный газ.

Развитие событий

Если любого из гоблинов захватить в плен и допросить, он будет утверждать, что служит герцогу Залто и герцогине Бримскарде. Гоблины хорошо знают цитадель огненных гигантов и их можно заставить быть проводниками, либо просто показать направление. Гоблины-пленники всегда действуют в своих интересах и гоблины, вынужденные повиноваться персонажам, предадут их, как только те потеряют превосходство.

26. Герцогские апартаменты

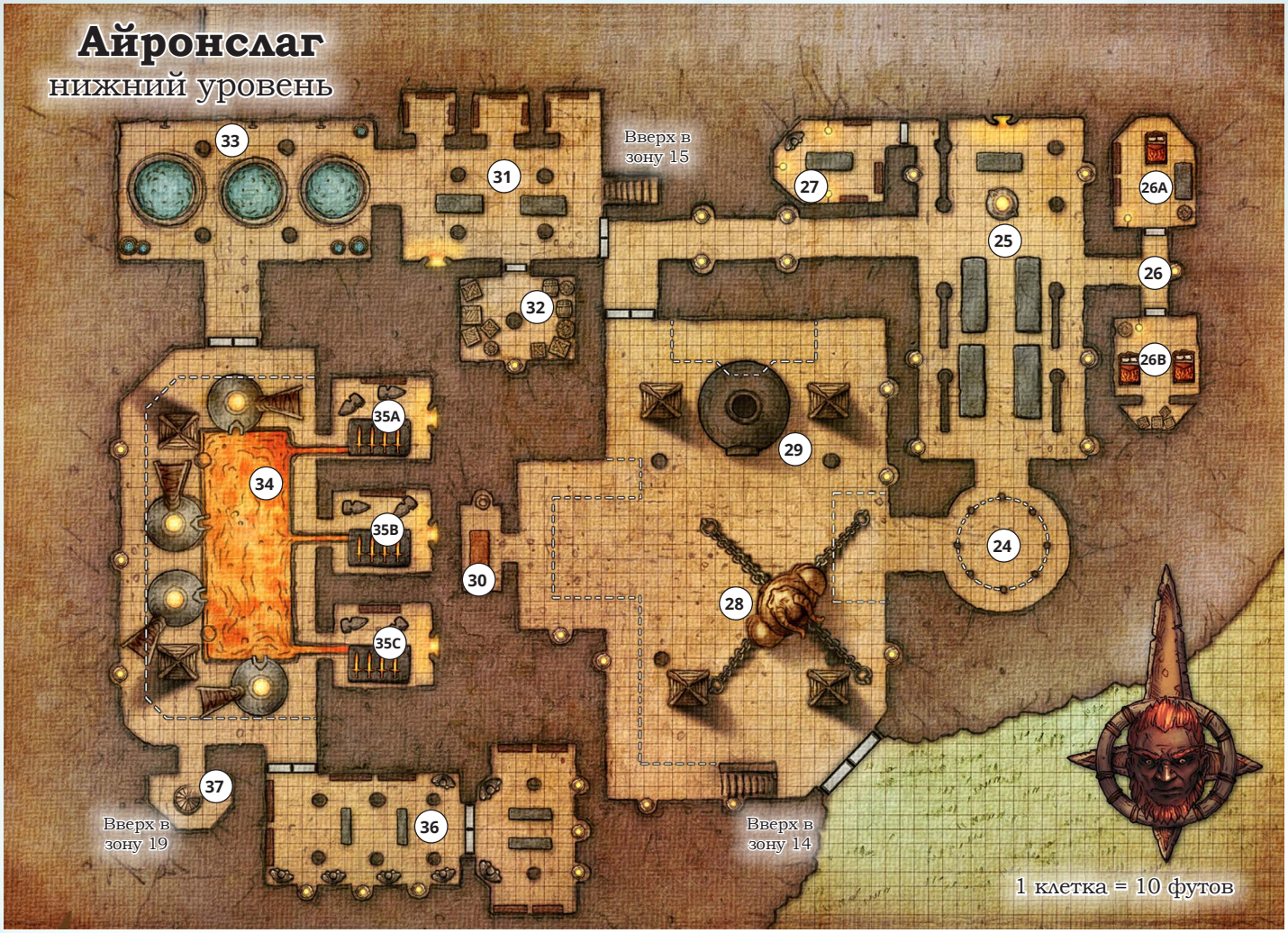
В этом Т-образном коридоре есть северная и южная двери. Каждая дверь открывается в опочивальню.

26А. Северная спальня

Здесь ночуют герцог Залто и герцогиня Бримскарда, тут стоит огромная кровать с каркасом, изготовленным из скрещенных железных лезвий мечей приваренных друг к другу. Над кроватью висят большие цепи и кандалы, назначение которых известно только герцогу и герцогине. На северной стене за кроватью висит щит диаметром 15-футов, изготовленный из чешуи взрослого черного дракона. Железная люстра свисает с потолка в центре комнаты, у подножия кровати. Цепь, удерживающая люстру, крепится к железному крюку в восточной стене, под ним стоит базальтовой стол высотой 10 футов, на котором лежат несколько ценных предметов, под столом спрятан большой железный сундук (см «Сокровище»). Два шкафа из обожженного дерева стоят у западной стены. Гигантская бочка в юго-восточном углу служит табуреткой, она стоит перед полированным зеркалом в полный рост, установленным в южном углу восточной стены. Железная жаровня висит на крюке на южной стене рядом с дверью.

Сокровище. В шкафу герцога лежит плащ (стоимостью 2500 зм и весом 250 фунтов), сделанный кожи и крыльев красного дракона с ожерельем из выгравированных золотых пластин накинутым на его широкие плечи. В шкафу герцогини висит платье из золотых слитков и колец (на сумму 7500 зм и весом 750 фунтов). Предметы на базальтовом столе включают в себя украшенную самоцветами обсидиановую расческу с проволочной щетиной (стоимостью 750 зм и весом 75 фунтов), табакерку из эбенового дерева с инкрустацией пламени из растопленного золота (стоимостью 750 зм и весом 75 фунтов), ручное зеркало с позолоченной железной ручкой и рамой (стоимостью 250 зм и весом 125 фунтов), а также бронзовую шкатулку (стоит 250 зм и весом 250 фунтов), которая содержит шесть золотых колец гигантских размеров золотые кольца с драгоценными камнями (каждое стоимостью 2500 зм и весом 25 фунтов).

Железный сундук под столом длиной 9 футов, 6 футов высотой и 6 футов шириной, и он весит 600 фунтов. В него встроен грубый кодовый замок. В замке три тумблера, каждый отображает десять дварфских (Детек) рун, означающих цифры от 0 до 9. Комбинация замка 7-2-7. Ее знают только герцог Залто и герцогиня Бримскарда. Замок может быть взломан с помощью воровских инструментов и проверки Ловкости сложностью 21, или с помощью заклинания *стук* [knock] или подобной магии.



Карта 8.2: Айронслаг, нижний уровень

Если сундук открыт без использования комбинации, он выпускает облако газа, который воспламеняется при контакте с воздухом и заполняет сферу радиусом 20 футов с центром в сундуке. Любое существо в этой зоне должно преуспеть в спасброске по Ловкости сложностью 15, либо получить 45 (10к8) урона огнем, при успехе — половину этого урона. Ловушка не может быть обезврежена снаружи и срабатывает только один раз.

Внутри сундука на ложе из золы лежат: адамантиновая корона гигантского размера с шестью черными опалами (стоимостью 7500 зм и весом 150 фунтов). Под золой можно найти 6,300 зм, раковину телепортации герцога Залто (см приложение B) и 1к4 магических предметов. Обратитесь к таблице F магических предметов в Руководстве Мастера Подземелий для определения первого предмета и к таблице D для определения остальных.

26B. Южная спальня

Эту комнату делят между собой герцогские дети-подростки, но в момент прибытия персонажей здесь только дочь. Синдерхилд чувствует себя заключенной в Айронслаге. Она хочет исследовать мир, про который ее отец рассказывал, как про бескрайний мир чудес, но ее родители отказываются отпускать ее, и она злится на них. Она презирает своего младшего брата, Залтэмбера.

Синдерхилд 18 лет и она высотой 11 футов. У нее широкая кость, оранжевые волосы и капризный характер. Она вооружена дубиной и имеет параметры огра со следующими изменениями:

- Мировоззрение Синдерхилд законно-злое.
- Синдерхилд не носит доспехи (КБ 9).
- Значения ее Интеллекта и Мудрости равны 12 (+1), пассивная проницательность 11.
- У нее нет темнозрения, зато есть иммунитет к огню.
- Синдерхилд прячет 2 футовую (60 см) золотую шпильку (см раздел «Сокровища») в волосах, и может атаковать ей в ближнем бою. Атаковать можно одну цель в радиусе 5 футов от Золушки, с +6 бонусом к попаданию. При попадании, шпилька наносит 9 (2к4 + 4) колющего урона.

Когда персонажи впервые посещают комнату, Синдерхилд лежит лицом в подушку, плача и утопая в жалости к самой себе. В комнате так же присутствуют две служанки **хобгоблинши**, но они ничего не делают, чтобы успокоить ее. Они вооружены длинными мечами, но не несут луки.

Если персонажи пытаются вступить в переговоры с Синдерхилд, она демонстрирует дерзость и перепады настроения испорченной принцессы. Она быстро понимает, что она может использовать персонажей, чтобы отвлечь родителей, пока она выбирается из крепости. Она сообщает им, что ее отец проводит большую часть своего времени с «Убийцей драконов» (Вониндод в зоне 28), в то время как ее мать любит наблюдать за работой на кухне (зона 31).

Персонажи могут решить, что можно использовать Синдерхилд как заложницу и потребовать выкуп у ее родителей. Если приказать ей сдаться, она сообщает что готова прикидываться пленником, пока ее отец не даст им то, чего они хотят. Если персонажи примут ее предложение, она позволяет им разобраться с ее служанками, при условии, что ее продержат в качестве заключенного, покуда не сбегут из Айронслага. После того, как она окажется достаточно далеко от своих родителей, Синдерхилд потребует, чтобы бы ее освободили и поклянется никогда не беспокоить персонажей впредь. (она будет стремится сдержать свое слово). Так же, она отдаст персонажам кулон с огненным опалом (смотри раздел «Сокровища»), который был подарком ее родителей, чтобы закрепить сделку. Синдерхилд не знает, где ее отец держит *раковину телепортации* [Conch of Teleportation], но предполагается, что она заперта в его железном сундуке (см зона 26А).

Синдерхилд и Залтэмбер спят в кроватях с металлическим каркасом. К северу от кровати Синдерхилд стоит пустая бочка, которую она использует в качестве стула, когда расчесывается перед зеркалом в полный рост, установленным в северном углу западной стены.

В нише на юге стоят два больших, пустых ящика и третий ящик, заполненный наполовину сожженными кукла и сломанными игрушками, которые Синдерхилд и Залтэмбер когда-то любили играть.

Сокровища. Синдерхилд носит на шее кулон на золотой цепочке, с огненным опалом (стоимостью 2500 золотых и весом 25 фунтов) и 2-х футовую золотой шпильку (стоимостью 250 зм и весом 5 фунтов), спрятанную у нее в волосах.

Развитие событий. Герцог Залто и герцогиня Бримскарда реагируют на пленение Синдерхилд так же как на захват их сына (более подробно их реакция указана в описании зоны 18).

27. Командный пункт

Стол из базальта, ножка которого похожа на фонтан черного пламени, стоит в центре этой хорошо освещенной комнаты. Пустые мраморные полки торчат из стен на высоте 10 и 15 футов. Напротив северо-западной стены стоит **железный голем** с железным слитком во лбу, на котором вырезаны руны (см. «Сокровище»). Обычно внутри големов заключен элементарный дух земли, но внутри этого находится дух огня. Голем дезактивирован и выведен из строя, но этот факт не является очевидным.

Для активации железного голема требуется произнести командное слово. Даже Герцог Залто не знает его. Сотворение заклинания *опознание* на голема дает возможность узнать давно забытое командное слово, «ильдстрайк» (дословно огненный удар).

Когда голем активирован, в его глазах начинает гореть огонь, а из вентилей в его наплечниках валит густой сернистый дым. Любое существо, которое активирует голема может отдавать ему команды. Элементальный дух, который оживляет голема, вынужден подчиняться командам огненный гигантов, в результате команда, отданная огненным гигантом, заменяет все команды, полученные ранее. Голем магически запрограммирован чтобы отключиться через 1 час. Как только голем отключился он не может быть снова активирован в течение 1 часа.

Сокровище

Слиток встроенный в лоб голема — *Слиток с руной Скёльд* (см. приложение В). Он может быть удален только пока голем дезактивирован или уничтожен.

28. Сборочный зал, нижний уровень

Потоки света льются из жаровней установленных в нишах вдоль стен, железные кабельные башни поддерживают цепь ведер, громыхающую наверху. Базальтовые колонны поддерживают потолок высотой 90 футов, железные эстакады приделаны к стенам на высоте 50 футов над полом. Железная лестница вдоль южной стены поднимается к западным эстакадам.

Вониндод

В середине комнаты на огромных цепях подвешены голова в шлеме и верхняя часть туловища Вониндода, которые сохранились более-менее нетронутыми. Полностью собранный адамантиновый колосс будет высотой 80 футов до тех пор он представляет собой просто подвешенную безжизненную тушу. В один из его глаз вставлен гигантский рубин (стоимостью 25000 зм и весом 250 фунтов) на высоте 40 футов над полом. В другом глазу есть такое же по размерам гнездо, но без самоцвета. Чтобы забраться на колосса и достать рубин, потребуется проверка Силы (Атлетика) сложностью 20, поскольку на поверхности не так много выступов для рук и ног. Чтобы достать рубин из гнезда, потребуется лом, либо лезвие меча, либо подобный инструмент, а также успешная проверка Силы (Атлетика) сложностью 15.

Адамантиновые двери

В юго-восточной стене установлены пара адамантиновых дверей высотой 50 футов, опечатанных древней магией. Двери герметичны и звуконепроницаемы. Они открываются только тогда, когда огненный гигант стоящий на расстоянии 50 футов от них произносит на языке гигантов следующую фразу: «Пламенем Суртур, я приказываю этим дверям открыться!» Двери остаются открытыми до тех пор, пока огненный гигант, стоящий в 50 футах от них не произнесет на языке гигантов фразу: «Пламенем Суртур, я приказываю этим дверям закрыться!». Двери также могут быть закрыты вручную с помощью проверки Силы (Атлетика) сложностью 25. Заклинание *стук* или подобная магия не оказывает на двери никакого эффекта, но заклинание Знание Легенд и подобная магия раскрывает то, как эти двери могут быть открыты и закрыты. Умный персонаж может обмануть магию дверей, создав иллюзию огненного гиганта и произнеся фразу-пароль. Персонажи также могут подождать пока дверь откроет огненный великан (см вкладку «Подкрепление» ранее в этой главе)

Герцог огненных гигантов

Если только он не был отвлечен чем-то, герцог Залто находится здесь, играя со своими любимыми двумя **адскими гончими**, которых зовут Нартор и Зеребор. У Залто есть пустой железный шар, примерно 4 фута в окружности, усеянный дырами с жареным трупом скального гнома внутри. Каждый раз, когда он кидает мяч на пол, собаки гонятся за ним, дерутся с ним, опаляют его своим дыханием, и так далее, радуя этим Залто.

Герцог Залто огненный гигант со следующими изменениями:

- У него 221 хит.
- Он носит *кольцо сопротивления молнии* [ring of lightning resistance].
- Значение его Интеллекта равно 14 (+2), он говорит на Общем, Эльфийском и языке Гигантов.
- Он владеет огромной железной палицей, ударная часть которой также служит клеткой (см «Пленник Залто»). Бонус к атаке палицей +11, досягаемость 10 футов, урон 28 (6к6 + 7) дробящего урона при попадании. Он может сделать две атаки палицей за одно действие.

Пленник Залто

В прямоугольной головке железной палицы Залто есть полая камера размером достаточным для того чтобы туда поместилось одно среднее существо или два маленьких. Одна стенка клетки снабжена дверью, сделанной из вертикальных железных прутьев толщиной 3 дюйма с расстоянием в 4 дюйма между ними. В дверцу встроен замок, Залто носит с собой единственный ключ. Чтобы сломать дверь потребуется проверка Силы (Атлетика) сложностью 25, чтобы открыть замок с помощью воровских инструментов, потребуется проверка Ловкости сложностью 20. Ничего их этого невозможно сделать пока оружие в руках у Залто. Внутри палицы Залто держит щитового дварфа. Каждый раз, когда Залто бьет оружием, любое существо внутри его получает 5 (2к4) дробящего урона, толкается и сбивается с ног.

Пленник Залто — член Жентарима, его имя Джаспер Диммерчазм. Джаспера пытался вести переговоры с одним из подручных Залто и был доставлен в Айронслаг встретиться с герцогом. Залто решил, что он не нуждается в помощи Черной Сети в поисках недостающих фрагментов Вониндода, так что он просто запер Джаспера внутри своей палицы. У Джаспера параметры **ветерана**, со следующими изменениями:

- Джаспер нейтрально-злой щитовой дварф.
- Он разговаривает на Общем и на Дварфийском.
- У него преимущество на спасброски против отравления и сопротивляемость к урону ядом.
- Тёмное зрение на 60 футов
- Вместо длинного и короткого мечей, он пользуется секирой и топором. За свое действие он может провести две атаки секирой, плюс одну атаку топором, если держит его в руках. Секира наносит 7 (1к8 + 3) рубящего урона при попадании, либо 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если держать ее двумя руками. Топор наносит 6 (1к6 + 3) рубящего урона при попадании, и его можно бросить (дальность 20/60 футов).

Пока Джаспер заперт в палице Залто, он не может атаковать никого вне ее, а также имеет укрытие на три четверти против любых дальнобойных атак через дверцу клетки (и полное укрытие от всех остальных дальнобойных атак). Если Джаспер вызволен, он просит позволения остаться с персонажами, пока они не вернутся в цивилизацию. Он старается подружиться с теми персонажами, которые являются членами Черной Сети, надеясь подговорить их присвоить все богатства Айронслаг себе.

29. Адамантиновая кузница

Эта остывшая кузница выглядит как гигантская адамантиновая игла с трубой сверху и люком на южной стене. Люк запирается на засов, его размер позволяет огненному великану пройти внутрь. На полу кузницы начертана руна Ильд (огонь) (см приложение Е). Кузница является артефактом, поэтому она невосприимчива к повреждениям. Однако, если заключить внутри неё ледяного первородного, кузница треснет и перестанет функционировать.

По сторонам от кузницы стоят две кабельные башни, поддерживающие цепь ведер на высоте 50 футов.

Развитие событий

Герцогу Залто нужен невообразимый жар в адамантиновой кузнице, чтобы починить его колосса, обычного огня для этого недостаточно. Если Залто заполучает железную колбу, содержащую Маегеру, Титана Зари (смотрите раздел «Особая доставка» в конце этой главы), он идет внутрь адамантиновой кузницы и открывает железную флягу, выпуская огненного первородного и запирая его в кузнице. Затем Залто выходит из кузницы, которая начинает производить ужасный жар. Температура в комнате незамедлительно повышается настолько, что каждое существо в металлических доспехах начинает получать урон огнем 5 (1к10) в конце каждого своего хода в комнате. Существо, притрагивающееся к раскаленной оболочке кузницы в первый раз за ход, получает 33 (6к10) урона огнем. Существо, которое входит в раскаленную кузницу в первый раз, либо начинает там свой ход, получает урон огнем 132 (24к10).

Древняя рунная магия, защищающая кузницу, также не дает сбежать Маегере, даже в то время как люк и вентиляционные отверстия открыты. Маегеру по-прежнему можно поймать в железную флягу или иной подобный магический предмет, и Маегера намеренно провалит спасбросок против такого пленения, если это позволит ему сбежать из адамантиновой кузницы.

30. Кабинет надзирателя

В маленькой комнате к западу от Вониндода сейчас никого нет. В ней стоит стол 10 футов высотой, с железным кинжалом, воткнутым в столешницу. Кинжал размером с человеческих размеров двуручный меч, но в два раза тяжелее. В руках маленького или среднего существа он считается импровизированным оружием, которое наносит 3к4 колющего урона. Кинжал не магический и его можно достать из столешницы успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 11.

31. Кухня

Между черными базальтовыми столбами стоят два стола, высотой 10 футов, используемые для приготовления еды. Под столы свалены в кучу десть пустых железных казанов, каждый из которых весит 100 фунтов, а над столами свисает с железных крюков и цепей прочая кухонная утварь. Бримскарда, герцогиня огненных гигантов, стоит перед камином. В руках она держит большую ложку, которой готовится зачерпнуть на пробу суп из пузатого казана, висящего над пламенем. Пять **дымовых мефитов** танцуют вокруг котла, кудахтая с ликованием. Два огра в кожаных грязных фартуках стоят рядом со столами, а 20 **гоблинов** снуют туда-сюда, выполняю мелкие поручения.

Бримскарда атакует всех нарушителей, которых увидит, при этом она командует своим миньёнам делать тоже самое. Если здоровье герцогини опускается до нуля, то мефиты отступают к камину, а гоблины прячутся под столами. Огры недостаточно умны, чтобы отступить, и будут сражаться до самой смерти. В качестве оружия они используют огромные скалки, которые при бросках кубиков считаются как Огромные Дубины.

В северной стене видны арки, ведущие к складским помещениям. Внутри множество деревянных полок, на которых стоят в ряды кастрюли и сковородки. В восточном же хранилище можно увидеть две 500-фунтовых бочки с жиром.

Герцогиня огненных гигантов

Бримскарда носит платье, сшитое из чешуи и крыльев молодого чёрного дракона, она обернула свои роскошные оранжевые волосы вокруг рога черного дракона, создав прическу похожую на вьющуюся винтом колонну пламени. Она представляет собой **огненного гиганта**, со следующими изменениями.

- Платье из драконьей чешуи дает Бримскарде КБ 16.
- Значение Интеллекта Бримскарды равно 14 (+2), она говорит на Общем, Гигантском и Гоблинском.
- Она носит хрустальный флакон на шее как медальон. В этом флаконе содержится зелье неуязвимости, Бримскарда осушает его в первый раунд битвы.
- Она может швырять железные котлы вместо камней (бонус атаки, радиус и урон остаются прежними).

Сокровище

Кроме *зелья неуязвимости*, Бримскарда носит с собой большой веер, украшенный золотом (стоит 2500 зм и весит 50 фунтов).

Развитие событий

Персонажи, захватившие Бримскарду, могут использовать ее как рычаг в переговорах с Герцогом Залто. Герцог рассматривает захват его жены также, как и захват его сына (детали в описании зоны 18)

32. Кладовая

Потолок этой комнаты поддерживает одна базальтовая колонна, сама комната заставлена деревянными ящиками и бочками, которые, в Айронслаг, принесли с собой огненные гиганты. В ящиках лежит еда, а в бочках вода, каменная соль и эль.

К восточной стене приставлен деревянный сундук длиной 10 футов, высотой 6 футов, шириной 8 футов. Сундук холодный на ощупь, а заклинание обнаружения магии показывает ауру трансмутации вокруг него. Внутренности этого сундука остаются холодными, как в холодильнике, вне зависимости от температуры снаружи, в настоящее время в сундуке лежат замороженные туши лося и волка.

33. Цистерна

Бегущую с гор ледниковую воду провели по трубам в комнату к западу от кухни. Три железных сопла выступают из потолка на высоте 50 футов изливая воду в три, вырезанных в полу, чашевидных бассейна. Каждый бассейн окружает каменная стенка высотой в три фута. В несущих стенах вырезаны дренажные отверстия, которые не дают воде переливаться через край. На северной стене, в десяти футах над полом установлены запорные вентили сопел. Каждый запорный вентиль, это ржавое колесо пяти футов в поперечнике, которое должно совершить полный оборот, чтобы остановить поток воды, текущую в цистерну к югу от него, для поворота колеса требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15

По углам комнаты стоят бочки с питьевой водой.

34. Литейная, нижний уровень

Персонажи слышат лязг металла и видят рябь от тепла по всей этой ярко освещенной области. Те, кто тут задерживается, подвергаются воздействию экстремальных температур (смотри раздел «выживание в дикой местности» главы 5 *Руководства Мастера*) В комнате доминирует заполненный расплавленным металлом каменный желоб 60 футов шириной, 160 футов длинной и 5 футов глубиной. Расплавленное железо поступает из четырех конусообразных плавилен, вырезанных из черного базальта. Плавильни запитаны от природного газа. Четыре **огненных гиганта** огромными мехами раздувают пламя. Любое существо, которое входит в расплавленный металл, или начинает в нем ход, получает 44 (8к10) огненного урона.

Огненные гиганты швыряют комки расплавленного железа вместо камней. Гигант должен находиться в пределах досягаемости желоба, чтобы использовать это оружие дальнего боя, которое имеет +11 бонус попадания, диапазон 30/120 футов и наносит 17 (3к6+7) дробящего урона плюс 22 (4к10) огненного урона, при попадании.

Огненные гиганты из зоны 35 исследуют звуки боя, доносящиеся отсюда.

35. Кузницы

Потоки расплавленного железа текут из литейной (зона 34) в вырезанные из базальта мечеобразные формы, установленные внутри трех одинаковых кузниц (зоны 35A, 35B, 35C), за каждой кузницей приглядывает **огненный гигант** оружейник. Тепло в этих комнатах почти невыносимо, и персонажи, которые задерживается здесь, подвергаются воздействию экстремальных температур (смотри раздел «выживание в дикой местности» главы 5 *Руководства Мастера*)

Три огненных гиганта заняты ковкой и изгибанием железа, чтобы сделать лезвия и рукояти, но они достают свои мечи и атакуют, когда видят злоумышленников.

В дополнение к формам, каждой кузнице есть горн, пара массивных наковален, и полка с инструментами оружейника.

36. Оружейная

За двумя дверьми в южной и восточной части литейной можно обнаружить по незанятой комнате. В них находятся оружейные стойки, ощетинившиеся двуручными мечами, манекены в доспехах, шлемы на мраморных полках, железные щиты на крючках. Количество амуниции здесь достаточно, чтобы вооружить легион огненных гигантов. Но магических предметов здесь нет.

37. Лестница вверх

Винтовая лестница, кованая из железа, поднимается вверх на 50 футов и ведёт к зоне 19. Ступени сделаны из железной решётки с отверстиями размером с человеческий кулак. Ступени обеспечивают 3/4 прикрытия против любой атаки на расстоянии, которая должна пройти сквозь них, для попадания в цель.

Особая доставка

Драак и Таал Ксолларин, пара **магов дроу**, прибывают в Айронслаг в сопровождении шести **элитных воителей дроу**. Если персонажи встречали этих дроу раньше, то в отряде может быть меньше дроу, поскольку у них не было возможности восполнить потери. Если миссия в Гонтлгриме прошла успешно, у Драака с собой *железная фляжка*, которую он намерен вернуть герцогу Залто.

Дроу спокойно идут вверх по склону горы, в деревню яколюдов, и спускаются вниз в кузницу огненных гигантов, используя лифт (зона 9). Яколюды были предупреждены о том, что дроу придут, и они их не трогают. Если лифт сломан, и они не могут заставить его вновь работать, дроу спускаются через шахты (см зона 10). Есть несколько возможностей относительно того, когда именно дроу прибудут:

- Если персонажи убили герцога Залто, дроу могут вскоре прибыть и напасть на них.
- Если приключения в Айронслаг даются персонажам легко, дроу могут быть вместе с Залто, когда отряд встречается с ним. Драак не отдаст Залто железную фляжку, пока персонажи не побеждены, либо не отступили.
- Если персонажи покинули Айронслаг, не встретив Залто, дроу прибывают после их ухода и вручают Залто железную фляжку.

Один раз, в их первый ход, оба, Драак и Таал пытаются вызвать **теневого демона**. Если поражение неизбежно, Драак приказывает оставшимся прикрывать его отход, и убегает с железной фляжкой.

Сокровище

Кроме *железной фляжки*, у Драака с собой немагический посох, с узорами в виде паутины на рукоятке и обсидиановая фигурка паука с мелкими бриллиантами вместо глаз (стоимость 1500 зм). Таал несет мешок с четырьмя самоцветами стоимостью 100 зм, кроме того он носит тонкий черный плащ с вышитой платиновой нитью паутиной (стоит 750 зм). У элитных воителей дроу нет сокровищ.

Железная фляжка Залто

У Драака на поясе висит железная фляжка, содержащая **Маегеру, Титана Рассвета** (см приложение C), могучего огненного первородного, которого дроу похитили из Гонтлгрима. Открытие крышки *железной фляжки* освобождает Маегеру из заточения, после чего первородный обязан повиноваться приказам того, кто его освободил в течение 1 часа. После того, как час проходит, первородный впадает в ярость и начинает атаковать всех вокруг без разбора, поджигая всё вокруг.

Герцог Залто и дроу знают, что Маегерой нельзя долго управлять, поэтому они не открывают *железную фляжку* нигде, кроме адамантиевой кузницы (зона 29). Если Драак не может передать фляжку Залто и вынужден бежать, он сохраняет фляжку при себе и возвращает ее в Подземье, предпочитая хранить ее подальше от рук дварфов Гонтлгрима.

Развитие событий

Персонажи могут заполучить *железную фляжку* и попытаться пленить Маегеру в магической топке их воздушного судна (см раздел «Воздушный корабль культистов» в главе 4). Магическая топка сможет удерживать Маегеру, но только короткое время. После каждого часа заключения, Маегера может сделать спасбросок по Силе сложностью 15, пытаясь выбраться из заточения. Если спасбросок неудачный, Маегера остается в плену еще на один час. После успешного спасброска Маегера вырывается на свободу и в ярости уничтожает печку.

Продвижение персонажей

После получения *раковины телепортации* герцога Залто, персонажи могут захотеть укрыться где-нибудь, чтобы один из них смог настроиться на раковину и использовать её чтобы телепортировать отряд в Вихрь. Либо же персонажи могут отложить использование раковины потому что захотят исследовать Айронслаг дальше или потому что у них есть еще есть незаконченные дела, с которыми нужно расправиться, например, заключить соглашение с Джаспером Диммерчазмом, помочь Синдерхилд вырваться из лап ее родителей, или вернуть Маегеру обратно в Гонтлгрим. В любом случае, поднимите персонажам уровень до 9-го, прежде чем переходить к главе 10, «Твердыня облачных гигантов.»

Глава 9: Замок облачных гигантов

На протяжении всего времени существования гигантов, облачные отставали на ступень могущества и влияния от штормовых. Теперь, когда Уложение разрушено, некоторые знатные облачные гиганты воспользовались полученной возможностью возвыситься над своими штормовыми собратьями. Так они смогли осуществить свою извечную мечту о том, чтобы стать истинными и безоговорочными аристократами среди гигантов.

Её судьба сокрыта в далеком прошлом и ожидает, что Сансури найдет её и возьмёт в свои руки. Если верить слухам, древние предки Сансури, предвидя падение великой империи, спрятали свои богатства и магические знания в склепах, но оставили будущим поколениям ориентиры для их нахождения. Величайшим из этих сокровищ был клад «драконьей магии» — чары и артефакты, похищенные из логова могущественных вирмов. Сансури желает найти этот клад, чтобы, используя новообретенное могущество, уничтожить своих амбициозных соперников и заставить остальных гигантов преклонить колени перед ее властью. Сансури верит, что боги вознаградят ее надлежащим образом за ее действия. И когда этот день настанет, все остальные облачные гиганты будут благодарить ее за свершение того, о чем сами они могли только мечтать.

Разглядывая в телескоп окрестности с высоты полета своего замка, Сансури пришла к выводу что ее карты безнадежно устарели. Она не смогла найти ни одной приметы или подсказки, обеспечившей бы ей путь к сокровищу, к которому она так стремится. Когда любопытный и рисковый бронзовый дракон по имени Фелголос прилетел к ней несколько недель назад, Сансури играла роль доброжелательного хозяина. Когда дракон успокоился, под предлогом помощи она захватила и заточила в его тюрьму. Когда авантюристы стучатся в дверь, Сансури пытает бронзового дракона для получения информации, надеясь, что он знает о местонахождении одного из древних осторийских ориентиров. Рев дракона от боли разносится на мили.

В этой части приключения персонажам предстоит добраться до облачного замка Сансури — Лин Армаала, а также встретится с графиней и её семьей. Графиня проживает вместе со своим супругом Кressаро, являющимся также кастеляном замка; своими детьми — близнецами Аластрой и Каалтаром и младшим братом, Графом Тулленом. Замок может размещаться в любом удобном для вас месте. Если же вам не принципиально его местонахождение, можете считать, что он парит в миле над Эвермуром (это его обычное местонахождение).

Первостепенной целью для персонажей являются поиски раковины телепортации, которую король Гекатон дал Сансури. С помощью нее герои смогут попасть в Вихрь, подводную цитадель Гекатона (см. главу 10, «Твердыня штормовых гигантов»). Но есть трудность: раковина спрятана внутри секретного сундука Леомунда, созданного графиней, и только она может призвать его.

Облачные гиганты

Прежде чем начать эту часть приключения, ознакомьтесь с информацией об облачных гигантах в *Бестиарии*. Это поможет Вам лучше отыгрывать их в этой главе. Следует помнить, что одни облачные гиганты добрые, а другие — злые.

Леди масок

Графиня Сансури — алчная и тщеславная гигантша, которая витает в облаках, оторванная от реальности, убежденная что она — жертва величайшей несправедливости, окруженная жадными врагами, стремящимися свергнуть ее.

Как дворянка и могущественная волшебница Сансури считает своим долгом править другими и вызывать их уважение. Несмотря на это, она вынуждена была склоняться пред волей Короля Гекатона и штормовых гигантов всю жизнь. Она презирает Гекатона за то, что он удушал ее амбиции, и живет в ожидании дня, когда боги наконец подымут ее сородичей над штормовыми гигантами. Глубоко внутри ее разрывают зависть и презрение, но она старается прятать их за маской спокойствия и неведения.

Как и многие дворяне среди облачных гигантов, Сансури владеет коллекцией масок. Она надевает ту маску, которая наиболее подходит ее нынешнему настроению, и меняет их по мере перемены его. Ее неспособность вытянуть информацию из бронзового дракона делает ее очень несчастной, так что она носит свою расстроенную маску, когда прибывают персонажи.

Сансури невысокого мнения о «ничтожных народах» и не считает их угрозой. То, как она реагирует на персонажей, зависит от того, как они прибывают в замок:

- Если персонажи без причины атакуют ее замок, или если они пойманы на попытке тайно проникнуть в ее дом, Сансури активирует оборону замка, пытается сокрушить их, пленяя тех, кто сдается.
- Если персонажи мирно подходят к замку, Сансури дает указания кастеляну Крессаро проводить их в ее комнату для аудиенций (зона 1), где она формально их приветствует.

В небоевой ситуации Сансури играет роль гордой хозяйки, но ей плохо удается скрыть свое нетерпение. У нее нет времени развлекать нежданных гостей, и она предпочла бы видеть, как они убираются восвояси. Если персонажи просят одолжить или отдать им её раковину телепортации, она вначале поинтересуется зачем, но затем откажет им в любом случае, даже если они предложат купить или обменять её. Проще говоря, она не доверяет «тщедушному народцу» и не будет опускаться до переговоров с ними и тем более не поможет им достичь Вихря.

Если персонажи лезут в её дела расспросами, она отвечает, что проводит обширное исследование, целью которого является обновлении карт земель внизу. На вопрос о драконе Сансури отвечает холодно — «Не ваше дело». Умные персонажи могут заявить, что обладают полезными для Сансури знаниями, например, расположениями древних Остроинаских примет-указателей, которые ведут к давно потерянным сокровищам. Сансури относится с большой дотошностью и подозрениям к подобным сведениям, по этой причине любые проверки обмана проходят с помехой.

Сансури нападает на персонажей, если те ведут себя явно неуважительно или лживо. Она также атакует тех, кто пытается обворовать ее. Если она теряет более половины хитов, она накладывает на себя заклинание Полет и отступает в свою башню (зоны 31-33), оставляя остальных жителей замка заботиться о себе самостоятельно. Если поражение неминуемо, Сансури торгуется за свою жизнь, и, в таких обстоятельствах, охотно расстается со своей раковиной телепортации (см зона 33). Она также отдает раковину чтобы защитить жизни своих детей (см зоны 22-23).

Если же персонажи проигрывают Сансури, то она лишает их доспехов, оружия и экипировки. Все это хранится в зоне 2 до момента, когда у Сансури будет время, чтобы исследовать трофеи на наличие магии. Мёртвые персонажи бесцеремонно выбрасываются через отверстия в камере аудиенций. Живых отправляют в клетки в подземелье (зона 8) и оставляют без присмотра. Если персонажи не смогут сбежать, то на следующий день Сансури скормит их грифонам в зоне 7.

Симулякры ааракокры

Много лет назад в крепости на облаке приземлился раненый ааракокра, по имени Джакка. Сансури была поражена окрасом и внешним видом благородного существа. Но вместо того, чтобы подружиться с Джакка, она заперла его в клетке на многие месяцы, проведя их за созданием симулякров — копий запертого ааракокра из снега и льда. (Сансури разработала заклинание, с помощью которого она может иметь множество копий одного и того же существа). Когда, наконец, она достигла успеха в создании симулякров, то убила Джакка, а из его тела сделала чучело (следуя заветам дворянской моды) и поставила его над камином в гостиной.

Графиня использует симулякров как охранников и украшение замка. Они подчиняются каждой команде своей хозяйки. Их равномерное яркое оперенье вызывает зависть благородных облачных гигантов. Симулякры ааракокра имеют характеристики обычных **ааракокра** со следующими особенностями:

- Каждый симулякр имеет 6 хитов и уровень опасности 1/8 (25 опыта).
- Когда здоровье симулякра падает до 0, либо, когда по нему проходит успешное рассеивание магии (СЛ 17), он превращается обратно в снег и лёд и разрушается.

Мучения Фелголоса

Сансури знает, что Фелголос скитался по Северу на протяжении многих лет. Она мучает его, чтобы получить от него информацию о местоположении сокровищ. К сожалению для них обоих, Фелголос не знает ничего, что могло бы ей помочь. Только имена и возможные местоположения других драконов, что старше и мудрее его.

Крики боли Фелголоса слышны на многие мили. Персонажи, что прибыли в Лин Армаал, могут слышать их, но не могут помочь.

Лин Армаал

Замок графини Сансури состоит из трёх соединённых башен, от них идёт помост к сторожке. Вся конструкция сделана из гладко оштукатуренных камней. Центральная башня – главное помещение крепости, и из ее верха выходит более стройная башня, которая служит личными покоями Сансури. Смотрите врезку «Лин Армаал: общее описание» на врезке для получения дополнительной информации о замке.

Прибытие в Лин Армаал

Лин Армаал (указан на картах 9.1 и 9.2) парит в небесах, изредка появляясь в пределах мили над землей. Чтобы попасть в него, персонажам нужен воздушный корабль, летающие скакуны или заклинания и магические предметы, позволяющие летать. Они также могут попросить одного или нескольких отзывчивых металлических драконов отвезти их к замку Сансури, хотя и в округе драконы редки и трудно найти даже одного (смотрите «Металлические драконы»).

Лин Армаал: общее описание

Волшебное облако, на котором расположен замок Сансури, полностью выдерживает его вес, а высота расположения и любые передвижения этого облака контролируются навигационной Сферой (смотрите приложение В), расположенной в области 30. Ниже представлены общие черты замка и облака.

Полы и потолки. Высота потолков во всём замке 40 футов. Полы первого этажа выполнены из очень плотно подогнанного друг к другу камня, в то время как полы 2-6 этажей выложены толстыми лакированными деревянными досками, поддерживаемыми тяжелыми перекладинами. Травяные газоны, располагающиеся на крышах башен (области 26, 27, 29), растут на 2-футовом утрамбованном слое земли, под которым также можно обнаружить каменное основание полов.

Облако. Облако, на котором удерживается замок, непрозрачное, летающее и полутвёрдое, с консистенцией и температурой полурастаявшего льда. Из этой жижи можно лепить лестницы или схожие объекты, а все существа, что упадут в неё, погрузятся без получения каких-либо повреждений. Любое существо, которое попытается пройти через облако, может сделать это словно через труднопроходимую местность. Внутри облака видимость падает до нуля, однако, звуки им никак не заглушаются.

Обороноспособность. Замок опоясан зубчатыми бойницами, каждая из которых 10 футов в высоту и 5 в ширину. Бойницы 10 футов в высоту, при этом расположены в 10 футах от пола, ширина составляет 5 футов, а сужение на внешней стороне стены — до 2 футов. Деревянные баллисты (смотрите раздел «Осадное снаряжение» главы 8 в Руководстве Мастера) расположены за некоторыми из бойниц под углом, позволяющим поражать воздушных противников снаружи. Гигант может прицелится и выстрелить за одно действие.

Двери. Каждая дверь Лин Армаала 27 футов в высоту и имеет декоративную отделку, 6 дюймов дерева с полированными бронзовыми вставками. Ручка двери находится на высоте 12 футов от пола. Огромные гиганты без проблем открывают дверь. Меньшее существо может попытаться открыть дверь, при условии, что это существо само или с чьей-то помощью может добраться до дверной ручки и повернуть ее. Когда ручка повернута, существо должно потратить действие, чтобы тянуть или толкать тяжелую дверь, открывая ее, выполнив успешную проверку Силы (Атлетика)Сл 14. При провале проверки, дверь не открывается.

Освещение. Все внутренние области ярко освещены, либо солнечным светом, пробивающимся через окна и бойницы, или магическим пламенем (созданным заклинанием непрерывного огня), который пылает в канделябрах на стенах. Золотой канделябр стоит 250 зм и весит 25 фунтов (около 11 кг). Внешние помещения имеют натуральное освещение.

Предметы и мебель огромного размера. Основная часть мебели и прочих вещей в Лин Армаале размером од облачных гигантов. Исключения отмечены в тексте. Столы, кровати и прочая обстановка в комнатах обычно в три раза выше, длиннее и шире, чем сделанные под людей предметы, и примерно в двадцать сем раз тяжелее. Маленькие и Средние существа могут пробираться под и карабкаться по гигантским предметам, считая занятую ими область труднопроходимой территорией.

Лестницы. Лестницы по всему замку созданы для облачных гигантов. Каждая ступенька 4 фута (1.2 м.) высотой и 4 фута шириной. Для Больших и меньшего размера существ перемещение по лестнице считается труднопроходимой местностью.

Телескопы. Несколько установленных на стенах телескопов, через которые облачные гиганты смотрят на земли, раскинувшиеся под ними. Каждый телескоп весит 750 фунтов (340 килограмм) и состоит из 20-тифутового (6 метров) бронзового корпуса, оборудованного прозрачными хрустальными увеличительными стеклами. Телескопы закреплены стальными скобами и могут быть повернуты и направлены в различных направлениях, в том числе в верх и в низ под углом в 60 градусов. Окуляр горизонтально установленного телескопа находится на высоте 20 футов (6 метров) над полом. Персонажи, которые умеют летать или стоят на плечах других персонажей могут использовать телескоп, чтобы увидеть крупные особенности местности и объекты на сотни миль вокруг.

Если персонажи попытаются скрыть их прибытие по воздуху, или скрываясь за ближайшими облаками или путешествуя под покровом ночи, они могут проникнуть в замок не обнаруженными без совершения любого рода проверок. Если они не предпринимают даже таких простых мер, гиганты и ааракокры замечают их и поднимают тревогу.

Воздушный корабль

Персонажи могут добраться до замка в воздушном корабле драконьих культистов (смотри раздел «Воздушный корабль Культа» в главе 4), но из-за его размера, он может причалить лишь в нескольких местах Лин Армаала, подходящих для него и выдерживающих его вес:

- Двор передовой батареи (Зона 6)
- Облако на лестнице, ведущей к вратам (Зона 9)
- Посадочная площадка у ворот (зона 10)
- Газон на крыше башен (зоны 26, 27 или 29).

Летающие скакуны

Персонажи могу получить летающих ездовых животных: грифонов в Огненном срезе или гиппогрифов в Гнезде Ястреба. Оседлав гиппогрифов, они могут преодолеть 54 мили в день (три трёхчасовых перелета с часовыми перерывами в промежутках), а оседлав грифонов — 72 мили за то же время. Гиппогрифы и грифоны способны приземлиться в любой зоне снаружи замка. Также, они могут пролететь сквозь летки в стене вольера грифонов (зона 7). Любые неигровые персонажи, сопровождающие героев в данном приключении, остаются вместе с ездовыми животными, охраняя их до возвращения персонажей.

Металлические драконы

Персонажи, которые подружились с металлическим драконом ранее в приключении, возможно, смогут убедить его или подкупить, чтобы он отвез их к замку Сансури. Драконы Севра не любят служить верховым животным, так что персонажам, которые не получили призов в соревнованиях по лести или убеждению, надо будет предложить дракону сокровище, прежде, чем он согласится им помочь. Молодой дракон может перевезти одно существо Среднего размера. Взрослый дракон может перевозить до четырех. Два персонажа Маленького размера считаются одним персонажем Среднего размера. Далее, дракона можно уговорить и принять участие в осаде Лин Армаала, однако в награду за это он потребует сам замок и все находящиеся в нем сокровища (не включая раковины телепортации, которая будет нужна персонажам, чтобы продолжить их миссию).

Обитатели

Несмотря на свои огромные размеры, замок достаточно изолирован и громкие звуки в одной зоне могут быть легко слышны в других локациях. Любой взрослый гигант, способный кричать достаточно громко, может быть услышан во всем замке.

Таблица «Обитатели Лин Армаала» описывает расположение обитателей в момент приближения персонажей к замку и то, как эти существа реагируют на обнаружение вторженцев.

Любой облачный гигант или симулякр ааракокра может поднять тревогу во всём замке. Облачный гигант делает это в конце своего первого хода рёвом в бою «К оружию!», а симулякр — просто громким криком, но также в конце хода. Другие существа замка не имеют возможности поднять тревогу или просто не будут пытаться делать это.

Обитатели Лин Армаала

Зона	Существа	Примечания
1	4 симулякры ааракокры [aarakocra simulacra]	Симулякры остаются здесь
5	5 облачных гигантов [cloud giants]	Гиганты собираются в зоне 6. Один остается здесь, пока остальные четыре поднимаются по лестнице для обслуживания баллисты (двое в зоне 16, двое в зоне 18)
7	5 грифонов [griffons]	Если Сансури выпустила их, то они вылетают наружу и парят вокруг замка, атакуя незваных гостей на крыше и парапетах.
8	Графиня Сансури [Countess Sansuri], Фелголос (взрослый бронзовый дракон [adult bronze dragon])	При звуках тревоги Сансури выпускает грифонов в зоне 7 и отправляется на поиски Крессаро. Встречается с ним в зоне 6, если ничего не воспрепятствует этому. Дракон остаётся прикованный здесь.
10	2 воздушных элеменаталя [air elementals]	Элементали остаются здесь все время
11	2 Симулякра Ааракокра	Эти симулякры помогают элементалям в зоне 10
13	3 огра [ogres]	Огры остаются здесь всё время.
14	Крессаро (Облачный гигант-кастеллан [cloud giant castellan])	Если звучит тревога, Крессаро отправляется искать Сансури и встречает её в зоне 6, если ничего не воспрепятствует этому.
16	1 облачный гигант	Гигант остаётся здесь вместе с подкреплением из зоны 5.
17	2 облачных гиганта	Гиганты остаются здесь.
18	1 облачный гигант	Аналогично зоне 16
22/23	2 облачных гиганта-ребёнка	Дети располагаются в зоне 22 ночью, днём же они перемещаются в зону 23.
24	1 облачный гигант	Гигант остаётся здесь всё время
26	6 симулякров ааракокра, 1 водный элементаль	Если симулякры среагируют на звуки битвы в зоне 29 и уйдут туда, то здесь их уже не встретить. Водяной же элементаль прячется в бассейне.
27	2 шлемоносных ужаса [helmed horrors], 30 оживлённых доспехов [animated armor]	Конструкции остаются здесь до тех пор, пока Сансури или Туллен не скомандуют им переместиться в другое место.
28	Граф Туллен, 7 оживших кустарника [awakened shrubs]	Если начинает звучать тревога, Граф отправляется в локацию 23 для защиты детей. Кустарники же охраняют теплицу и покинут эту зону только по приказу Туллена.
29	6 симулякров ааракокра	Симулякры остаются здесь, охраняя зоны 30-33. Если же здесь развернётся битва, то спустя 2 раунда из зоны 26 прибудут другие симулякры на подмогу.
32	2 невидимых ведьмака [invisible stalkers]	Ведьмаки остаются здесь

Когда прозвучит тревога, Сансури перестаёт допрашивать Фелголоса, о чём свидетельствует в частности прекращение его криков боли. Сансури перемещается в ближайшую локацию, откуда она может использовать телескоп, чтобы выяснить причины тревоги и оценить угрозу для неё. «Ничтожные мелкашки» пробуждают ее любопытство. Сансури позволяет им приземлиться невредимыми, и приказывает Крессаро проводить ее «гостей» в комнату для аудиенций (зона 1), где она может формально поприветствовать их и определить их истинные намерения. Если персонажи проявят враждебность до встречи, то Сансури игнорирует «ритуал» приветствия и помогает с защитой своего замка до тех пор, пока это является её высшим приоритетом (см. в начало «Леди Масок», чтобы получить представление о тактики Сансури).

1. Палата для аудиенции

Этот роскошный зал украшен лазурными изразцами и фресками, изображающими облачные замки, и облачных гигантов, которые на ездовых птицах рух и золотых небесных колесницах, запряженных грифонами, гоняют серебряных драконов. Мраморные трибуны расположились по стенам возле входа, напротив которого находиться богато украшенный алебастровый трон, инкрустированный драгоценными камнями (смотри раздел «Сокровище»). «Стража» трона, стоящие по обе стороны от трона две скульптуры облачных гигантов в натуральную величину, мужчина и женщина в высоких шлемах с плюмажами из перьев и вооруженные копьями с мифрильными наконечниками. Статуи просто безвредные скульптуры.

Перед троном находиться круглое, десяти футов диаметром отверстие, декорированное золотистым мрамором, белым алебастром, синим лазуритом. Четыре **симулякра ааракокры** стоят спиной к отверстия в полной готовности (Смотри секцию Ааракокры симулякры ранее в этой главе). Ааракокры на чеку, однако идеально неподвижны; они не делают ничего кроме защиты себя и исполнения приказов Сансури. Любое существо, которое прыгает или попадает в отверстие стремительно падает на землю, если только не умеют летать.

Сокровища

Семьдесят два драгоценных камня украшают трон Сансури. Тридцать из них за 50 зм, двадцать за 100 зм, пятьдесят за 500 зм и шесть за 1000 зм. Кроме того, чёрный сапфир (стоимостью 5000 зм) установлен в вершину трона в центре солнцеподобной мраморной вставки с резными рунами. Персонажу потребуется действие для того, чтобы высвободить камень. Извлечение чёрного сапфира вызывает срабатывание заклинания *охранные руны* (взрывная руна) [glyph of warding (explosive runes)], наложенное на трон. Руна наносит урон холодом 36 (8к8) всем существам в области действия заклинания.

2. Мастерская и комната для переговоров

Сансури использует эту комнату как волшебную мастерскую и комнату для частных переговоров. В комнате возвышается каменный стол, у противоположной стены стоят высокие деревянные шкафы. Остальное убранство представляет собой растения в горшках (на полу и свисающие с потолка над столом) и большой деревянной бочки для отходов (сейчас она пуста). Рядом с дверью на приделанном к стене каменном крюке на высоте 20 футов от пола висит двухфутовый железный ключ весом 25 фунтов. Ключ открывает клетки в зоне 8.

В шкафу, всевозможные компоненты заклинаний и безделушки, накопленные Сансури на протяжении многих лет. Персонажи могут найти материальные компоненты для любого заклинания волшебника до 6 уровня включительно, которые не несут дополнительной цены материального компонента. Для определения, какие здесь безделушки, бросьте двенадцать раз по таблице Безделушек из 5 главы руководства игрока, или выберите двенадцать безделушек из таблицы.

Развитие событий

Если персонажи схвачены, их вещи будут лежать на столе в этой комнате, пока Сансури не изучит их при помощи заклинания *обнаружения магии* [detect magic]. Магические предметы, найденные в партийных вещах будут закрыты в одном из шкафов которые Сансури запирает заклинанием *волшебный замок* [arcane lock].

3. Гостевая комната

Мебель в этой комнате рассчитана на гостей-гигантов и включает в себя две мягкие кровати, искусно вырезанный деревянный стол и пустой деревянный сундук. В просторном стенном шкафу в задней части комнаты есть несколько накидок гигантского размера, спальная одежда, висящая на бронзовых крючках на стене, и гигантская бочка вина.

Сокровища

На поверхности деревянного стола расположены латунный графин высотою в 5 футов (250 зм и весит 75 фунтов), 2 бокала высотою 3 фута, инкрустированных драгоценными камнями (750 зм и 50 фунтов) и платиновой филигранью (750 зм и 50 фунтов).

4. Оружейная

Вдоль стен в деревянных стеллажах хранятся десятки, изящно выполненных и отменно сбалансированных простых и метательных копий, также тут лежат инструменты для ремонта брони и оружия. На двух бронзовых манекенах, которые стоят спиной к внешней стене висят полные латы, размерами подходящие гигантам. Между двумя дверями стоит деревянный стол, на полу лежит ковер, вышитый изображением ночного неба.

5. Бараки

Эта комната отведена для облачных гигантов — охранников Сансури. Возле наружной стены стоит пять кроватей, в углу сгрудились бочка вина и ящики с едой. На стене, на бронзовых крюках висят три плаща, возле двери расположился большой сундук (смотри «Сокровище»)

Здесь спят **пятеро облачных** гигантов положив свои моргенштерны на пол у изголовий кровати. Обычно эти стражники и те, кто в данный момент находятся на дежурстве, сменяют друг друга. Когда кастелян решает сменить караулы, он будит этих гвардейцев и приказывает им сменить караулы в зонах 16, 17, 18, и 24. Сменяемые гвардейцы возвращаются сюда для отдыха. Когда звучит сигнал тревоги спящие гиганты просыпаются, хватают свои моргенштерны и выдвигаются в зону 6. Если там нет противников для боя — четыре из них поднимаются к баллистам, два выдвигаются в зону 16, два выдвигаются в зону 18. Пятый остается на страже в зоне 6.

Сокровища

Большой сундук у двери открыт и содержит десять плотно набитых мешков, по внешнему виду они все разные и каждый содержит вещи, принадлежащие конкретному облачному гиганту. Каждый куль содержит 3к6 х 100 см, 2к6 х 100 зм и 1к4 обычных вещей, определяемых по таблице вещи в сумке гиганта, из введения. Если персонажи захватывают все сокровища, можете не утруждаться наброской для определения содержимого каждого куля, взамен этого предположите, что все сокровище состоит из 10 000 см, 7 000 зм, и двадцати предметов, выбранных из таблицы.

6. Кормовая батарея

Тридцатифутовой высоты крепостная стена с нависающим парапетом (зона 17), окружает вымощенный камнем внутренний дворик, по которому тут и там расплылись лужи дождевой воды. Облачные гиганты, несущие стражу на стене, могут видеть и слышать любое, входящее во двор существо, если оно не пытается оставаться скрытым.

Три баллисты направили стрелы в прорези в наружной стене, и две железные решетки закрывают квадратные, 10 футовые отверстия в полу. Решетки закреплены цементом и камнем. Маленький персонаж может пройти между прутьев решетки, средний персонаж должен протискиваться. Любые существа, которые проскользнули или упали сквозь прутья решетки стремительно падают на землю, если только не умеют летать.

7. Авиарий грифонов

По всей неопрятной комнате бессистемно расположены пять высоких деревянных клети. Пять **грифонов** заперты в них, каждый грифон в своей клети. Грифоны клюют и царапают свои клети, а пол вокруг усыпан деревянной щепой. Грифоны не могут атаковать существ за пределами их клетей, но, когда появляются посторонние, делают столько шума, что их слышит графиня Сансури из зоны 8. Она исследует любое беспокойство такого типа.

Грифоны обучены подчиняться только Сансури и больше никому. Если раздаётся сигнал тревоги, Сансури выходит из зоны 8, и использует по одному действия, чтобы открыть каждую клетку, и отдает грифонам приказ облетать замок, атакуя замеченных нарушителей и вернуться сюда по ее команде. Каждую дверь клети закрывает простая защелка, находящаяся в 10 футах над полом. Грифоны влетают и вылетают через широкие окна в наружной стене.

В сложенных в углу бочках и ящиках можно обнаружить мясо высушенных лошадей и мулов (угощение для грифонов).

8. Темница

Фелголос, **взрослый бронзовый дракон**, прикован к задней стене и полу просторной темницы без окон. Прочные оковы на его задних лапах не позволяют ему передвигаться более нескольких футов в любом направлении. На его шее висит ошейник, а драконья пасть укрыта прочным железным намордником. Намордник, ошейник и оковы созданы, чтобы удерживать дракона его размеров, и не могут быть использованы для существ других размеров и форм. Все эти предметы усилены магией, из-за чего не могут быть разрушены физическим воздействием. Магия ошейника не дает Фелголосу использовать его способность к *изменению облика* [change shape], также, пока он прикован, он не может использовать ужасающее присутствие (frightful presence). В наморднике, Фелголос может, с определенными трудностями, говорить, но диапазон его оружия дыхания равняется 5 футам. Когда персонажи находят дракона, он кровоточит из множества ран и имеет 160 хитов.

Заклинание *стук* может раскрыть кольцо оков на одной из конечностей или открыть намордник, или открыть ошейник. Любой из этих замков может быть вскрыт инструментами взломщика, это требует действие и успешную проверку Ловкости Сл 20.

Напротив дракона, в углу притаились три пустые, железные клетки, по размеру подходящие для гуманоидных пленников. Обрешетка клетей состоит из прутов в один дюйм толщиной, с 4х дюймовым просветом. Любых, захваченных гигантами членов партии, облегчили на инвентарь и заперли в этих клетках. Огромные замки на дверях клеток слишком большие, чтоб их можно было взломать воровскими инструментами, но персонажи вне клеток могут за действие залезть в замок руками и открыть его изнутри, пройдя проверку Ловкости с сложностью 20. Сансури держит ключи к этим навесным замкам в своей мастерской (зона 2)

Графиня

Сансури носит при себе большое кольцо с ключами, с помощью которых можно снять оковы с дракона. Она использует копьё с мифриловым наконечником, чтобы пытать дракона во время допроса, засовывая кончик между чешуйками дракона в самых уязвимых местах для причинения максимальной боли. Если Сансури слышит сигнал тревоги, исходящий из другой части замка, то она прекращает допрос, освобождает грифонов в зоне 7 и отправляется с ними в зону 6. Если Крессаро не задержан по каким-то причинам (см. зона 14), то он встретит её. См. раздел «Леди Масок», чтобы получить дополнительную информацию о тактики взаимодействия Сансури с нежданными гостями.

Графиня Сансури носит на лице маску (см. «Сокровища») и использует параметры **облачного гиганта**, со следующими изменениями:

- Мировоззрение Сансури — нейтрально-злое.
- Она владеет Аураном, Общим и языком Гигантов.
- Вместо моргенштерна она вооружена копьем. В рукопашном бою, она держит оружие двумя руками, нанося такой же урон, как моргенштерн.
- Ее показатель Интеллекта равен 16 (+3), и она имеет способности Заклинателя, описанные ниже.
- Она имеет уровень опасности равный 11 (7200 опыта)

Использование заклинаний. Сансури заклинатель 13го уровня. Ее заклинательная характеристика Интеллект (спасбросок от заклинаний Сл 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У нее подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], починка [mending], сообщение [message], фокусы [prestidigitation], луч холода [ray of frost]*
1 уровень (4 ячейки): *опознание [identify], волшебная стрела [magic missile], щит [shield], невидимый слуга [unseen servant]*
2 уровень (3 ячейки): *волшебный замок [arcane lock], порыв ветра [gust of wind], невидимость [invisibility]*
3 уровень (3 ячейки): *ускорение [haste], гипнотический узор [hypnotic pattern], caemning bolt [lightning bolt]*
4 уровень (3 ячейки): *град [ice storm], каменная кожа [stoneskin]*
5 уровень (2 ячейки): *длань Бигби [Bigby's hand], силовая стена [wall of force]*
6 уровень (1 ячейка): *сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*
7 уровень (1 ячейка): *меч Мордекайнена [Mordenkainen's sword]*

Сокровища

Маска Сансури выражает эмоцию несчастья и стоит 250 зм как предмет искусства

Развитие событий

Если персонажи освободят Фелголоса, то он становится им другом до конца дней. Известный друзьям как «Летучее несчастье», Фелголос обладает удивительной и, по всей видимости, неиссякаемой способностью подвергать себя и окружающих опасности из-за своего безрассудства. Также он несколько неуклюж, и его социальные навыки также оставляют желать лучшего, но даже в такие моменты он никогда не подразумевает ничего плохого, даже если по факту сморозит что-то обидное и оскорбительное. Когда он использует способность Смены Формы, то предпочитает принимать вид розовокожего халфлинга с бронзовыми кудрями, либо же молодого человека — блондина с бронзовой кожей.

Фелголос не в ладах с Чёрной Сетью. Любой член партии, который имеет связи с Жентаримами, может бросить проверку СЛ 10 Интеллект (История), чтобы вспомнить истории о нападении дракона на жентаримские караваны, хватающего вагоны, животных и всё, до чего дотягивался. По описанию этот дракон очень похож на Фелголоса. На самом деле у Фелголоса на счету большая коллекция фургонов вагонов и он это не скрывает. Он не будет расставаться ни с одним из них, к тому же, они считает повозки и их груз своим сокровищем. Он специально нападает именно на жентаримские караваны, потому что знает зловещую репутацию Черной Сети и в восторге от срыва планов Жентов.

Будучи освобожденным, Фелголос предлагает остаться с партией до конца этой части приключения, но решает не отправляться с ними в Вихрь (смотри главу 10 «Твердыня штормовых гигантов»), говоря, что не хочет некоторое время связываться с гигантами. Вместо путешествия, он возвращается в одно из своих многочисленных укрытий, пещере с видом на реку, которая врезалась в западные Холмы Звёздного Металла. Если персонажи нуждаются в помощи дракона, они могут искать его там. Но принимая во внимание личность Фелголоса, он может быть далеко, занятый своими очередными злоключениями.

9. Облачная лестница

Эта лестница была создана из облаков, каждая ее ступенька 3 фута в высоту и 6 футов в глубину. В верхней части лестницы расположена дверь в сторожку (зона 10). Эта дверь похожа на множество других дверей в Лин Армаал (см. врезку «Лин Армаал: общее описание»).

10. Сторожка у ворот

Построенная на отдельном облаке и соединена с основной крепостью каменным мостом, сторожка, это место, где кастелян крепости обычно встречает гостей, перед тем, как проводить их в тронный зал (зона 1) Мост и посадочную платформу обрамляет ряд зубцов. По обе стороны двери, короткие лестничные пролеты ведут к каменным кожухам, в которых установлены баллисты, у которых сейчас нет артиллеристских расчетов.

Два **воздушных элементаля** охраняют здание всё время, нападая на тех существ, что ершили пройтись по мосту без сопровождения. Элементали выглядят как завихрения воздуха с небольшими темными областями, напоминающие глаза. Они пытаются сбросить врагов с моста использую свою способность вихря (Whirlwind). Существо, которого сбросили с моста должно сделать успешный спасбросок Ловкости Сл 10, чтоб ухватиться за зубчатый парапет и остановить падение.

Развитие событий

Симулякры ааракокра из 11 зоны придут сюда на помощь, если здесь развернётся бой с элементалами.

11. Главные ворота

В конце моста находиться дверь, это главный вход в крепость и ожидается, что все гости крепости войдут через нее. Дверь декорирована облачными мотивами и охраняется двумя, величественного вида **симулякрами ааракокр** (см раздел симулякры ааракокра, ранее в этой главе) которые стоят по бокам двери со стороны приближения посетителей. Они нападают по приказу графини Сансури, или если драка вспыхнет в зоне 10.

Открытие двери вызывает срабатывания перманентно наложенного заклинания тревога, которое предупреждает кастеляна из зоны 14 и гиганта охранника из зоны 24. Если кастелян не знает посетителей, то от предстает перед ними в зале за дверями, узнает про их дело, и проводит в зону 1 для встречи с графиней, если считает посетителей достойными встречи. Если посетители угрожают или оскорбляют, кастелян нападает на них и издает сигнал тревоги. Отверстие в потолке над дверью позволяет гиганту в зоне 24 лить кислоту на злоумышленников, которые пытаются пробиться в замок этим путем.

Дверь может быть заблокирована изнутри, хотя гиганты делают это только когда ожидают крупную атаку. Деревянный засов висит на стене рядом с дверью. Брус весит 800 фунтов, а фигурные скобы, которые его удерживают, расположены в 15 футах над полом. Когда дверь заперта, она не может быть открыта снаружи без помощи тарана или осадной машины. Существа размером Огромное и более могут выступить в таком качестве и выломать дверь успешной проверкой Силы со сложностью 30.

12. Комнаты слуг

В главном зале этой области расположена винтовая лестница из декоративного кованого железа, она ведёт к зоне 19. Три большие кровати занимают большую часть простецки обставленной боковой комнаты. Шкаф содержит пустой ящик и пару проеденных молью плащей огров.

13. Кухня

Кухня пахнет тыквой. Три **огра** Дрэт, Дрек и Кроб работают здесь, и перманентное заклинание невидимый слуга периодически убирается здесь. Огры послушны и избегают драк, и будут сражаться лишь для самозащиты. Каждый из них натренирован готовить свои блюда: один готовит закуски, другой — основные блюда, а третий — десерты. Присутствие невидимого слуги заметно время от времени. То метла начинает подметать пол будто по собственной воле, то тарелки и кружки летают в воздухе, или приборы подвешиваются сами на крючках над сервировочным столом. В шкафах и буфетах лежат посуда и столовые приборы.

Напротив входа находиться большой камин, в котором, как правило, висит большой котел, кипящей на огне похлебки. В кладовой лежат ингредиенты, из которых огры готовят для облачных гигантов. На столе посреди кухни выложены полдюжины свежеиспеченных тыквенных пирогов, которые графиня съедает также, как люди едят кексики.

14. Комната Кастеляна

Для охраны и наблюдения за замком, Сансури использует кастеляна, облачного гиганта Крессаро. Когда персонажи впервые появляются в Лин Армаале он отдыхает в этой комнате, стараясь игнорировать утомительный рев бронзового дракона. Крессаро слепо лоялен Сансури и досконально исполняет ее приказы. Реагируя на сигнал тревоги, он ищет графиню, чтоб убедиться, что она в безопасности. Он спускается в зону 6 и встречает там Сансури, при условии, что ни одного из них не подкараулили злоумышленники. Крессаро **облачный гигант** с следующими изменениями.

- Мировоззрение Крессаро нейтрально-злое.
- Крессаро носит наручи защиты, дающие ему КД 16.

Крессаро — молодой облачный гигант в самом расцвете сил, не удивительно, что он служит графине как личный телохранитель и консорт. Его магические наручи подарок от графини, а его личные покои прекрасно обставлены. На бронзовом крюке, вбитом высоко в стене, висит прекрасный плащ, рядом полка, на которой десяток книг о драконах, войне, истории конфликта между драконами и гигантами который привел к падению империи Остория. Остальная меблировка, это красивый ковер и небольшая пальма, стоящая в углу в алебастровой вазе. Ваза 7 футов высотой, весит 750 фунтов и на ней высечены образы бронированных облачных гигантов — воителей.

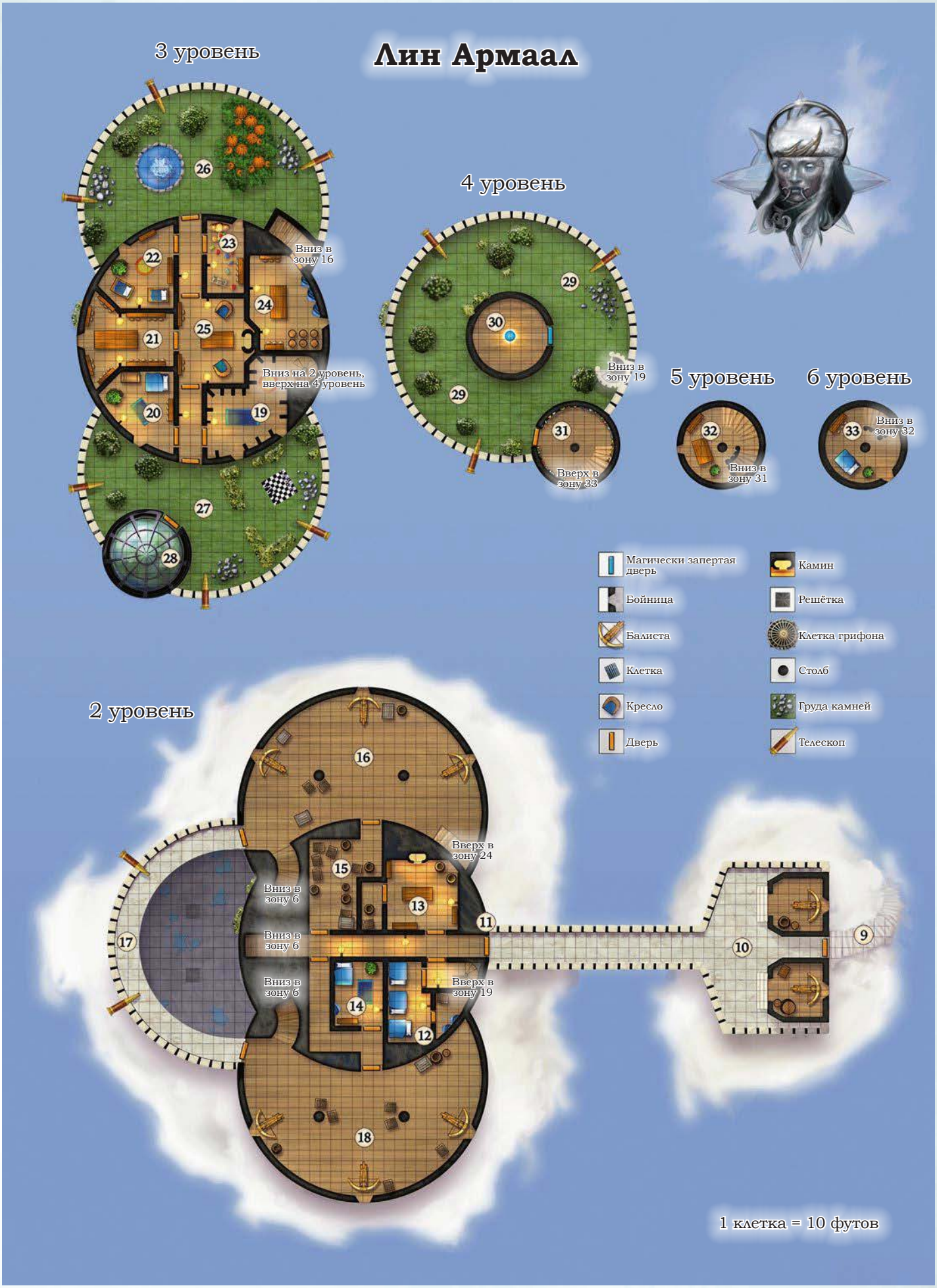
Сокровища

Наручи защиты Крессаро магически меняют размер, чтобы подойти тому, кто с ними сонастроен.

Каждая книга в коллекции Крессаро стоит 500зм для интересующегося покупателя и весит 100 фунтов. Многие историки и ученые в Глубоководье заплатили бы за них.

Ближайший осмотр вазы и успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 показывает шов, который наводит на мысль, что верхняя часть вазы снимается с нижней. Верхняя часть вазы содержит мальму и землю для ее корней. В нижней части Крессаро прячет свои сокровища. Верхняя часть может быть поднята или сброшена в сторону успешной проверкой Силы Сл 18, либо персонажи могут пробить дырку в нижней части вазы. Любой вариант открывает полое отделение, в котором 1,200эм, 3,500зм, семь бриллиантов по 500зм и *фигурка волшебной силы* (серпантинная сова) [figurine of wondrous power (serpentine owl)].

Карта 9.1: Лин Армаал, 1 уровень



Карта 9.2: Лин Армаал, 2-6 уровни

15. Склад

Это комната, забитая ящиками большого размера. В ящиках хлеб, сушеное мясо и рыба, фрукты, овощи, а также не менее большие бочки, наполненные водой и вином.

16. Левая батарея

Три баллисты развёрнуты к бойницам во внешней стене. Рядом с ними расположены ящики с боеприпасами. Две каменные колонны поддерживают потолок. Одна лестница поднимается в зону посадки (зона 24), а другая вьётся вниз к зоне 6.

Облачный гигант, вооруженный моргенштерном, стоит на страже в этой комнате. Если звучит тревога, то спустя 5 раундов сюда из зоны 5 прибывают ещё 2 облачных гиганта, если, конечно, ничего в пути их не задержит. Три гиганта способны загружать и стрелять из баллист с необходимой скоростью. Персонажи, которые войдут в эту зону без сопровождения другим облачным гигантом, будут атакованы сразу, как будут обнаружены.

17. Бастион

Два **облачных великана** несут стражу на вершине этого бастиона и оснащены двумя большими телескопами. У каждого гиганта есть мешок с дюжинами камней, которые гиганты метают в противников, до которых не дотягиваются. Персонажи, которые входят в эту зону без сопровождения облачного гиганта, атакуются немедленно.

18. Батарея правого борта

В бойницы внешней стены смотрят три баллисты, и там и сям расставлены высокие ящики с амуницией. Потолок поддерживают две каменные колонны. Лестница вьется вниз к зоне 6.

На страже в этой комнате стоит **облачный гигант** с моргенштерном. Через шесть раундов после того, как будет поднята тревога сюда прибывают еще два облачных гиганта из зоны 5, если ничего их не задержит. Три гиганта по мере необходимости заряжают и стреляют из баллист. Персонажей, которые входят сюда не в сопровождении облачного гиганта, атакуют сразу же, как увидят.

19. Галерея

Кованного железа, декоративная лестница ведет вниз к комнате слуг (зона 12) и вверх к замковой крыше (зона 29). Полы устланы красочными коврами. Стены разбиты перегородками на ниши, которые выставляют все предметы искусств, которые графиня собрала за многие года. Жемчужина ее коллекции — чучело молодого серебряного дракона, свешивающееся с потолка на цепях. Оно не особо ценное, а вот многие другие вещи здесь — очень.

Сокровища

Собрание предметов искусства графини включает в себя картины, статуи, парадное оружие и одежду, человеческих размеров саркофаги, вазы и другую керамику из древней Остории, и хорошо сохранившиеся (немагические) свитки с императорскими указами и божественными эдиктами, написанными на Детеке, Дварфийском алфавите. Десять предметов искусств являются немагическими сокровищами стоимостью 750 зм каждый. Используйте таблицу Предметы искусства из 7 главы руководства мастера, чтобы определить, как предметы выглядят. Два магических предмета описаны ниже.

Арфа Анструтха. Эта изысканно сделанная арфа размером для человека лежит на полке. Этот инструмент принадлежал человеку барду, который консультировал Сансури на протяжении нескольких месяцев. Она приказала сбросить его со стены, из-за шутки о ее вспыльчивом характере и сохранила арфу на память.

Знамя руны Криг. Этот волшебный баннер (смотри приложение B) свешивается с лакированного деревянного древка, привинченного к двери. Древко в 20 футах над полом, баннер длиной 9 футов.

20. Спальня Туллена

Граф Туллен, младший брат графини Сансури, спит тут, а большинство времени бодрствования проводит в теплице (зона 28), у Туллена нет четкого графика сна и бодрствования. Когда он не присматривает за своими растениями, он присматривает за двумя детьми Сансури в их комнате. Некоторые их игрушки разбросаны по полу, среди них колесница, которая достаточно большая, чтоб в ней ездил халфлинг и шелковая, набивная кукла размером с человека. В остальном Туллен поддерживает в своей комнате какой-никакой порядок. Обстановка комнаты включает мягкую кровать, ковер, книжные полки, и большой, разделенный на секции сундук, в котором сложена одежда и обычные личные вещи.

21. Библиотека

Как и большинство волшебников, Сансури собрала книги охватывающие широкий ряд вопросов. Шесть фолиантов из ее коллекции имеют значительную ценность (см «Сокровище»). Эти ценные фолианты хранятся на самых высоких полках, в 25 футах над полом, они огромны, с металлическими обложками, пяти футов в высоту, четырех футов в ширину и дюйм толщиной. Каждая книга весить 150 фунтов.

В комнате доминирует большой деревянный стол с ножками вырезанными на манер вставших на дыбы пегасов. Богато украшенный бронзовый фонарь подвешен над столом, внутри него помещено заклинание *вечный огонь* [continual flame].

Сокровища

Среди собрания книг Сансури находиться четыре исторических текста, повествующих о взлете и падении Остории (стоимость 500 зм каждый и весом 50 фунтов каждый) и единственный в своем роде, написанный на Детеке, с переводом на общий, оригинал пьесы, писаной легендарным и давно умершим облачным гигантом поэтом Делевариусом. (стоимостью 750 зм и весом 50 фунтов)

Тщательный обыск библиотеки помогает найти огромную книзу заклинаний Сансури. Том 5 футов в высоту, 4 фута в ширину, 2 фута в толщину, его бронзовый переплет инкрустирован шестьюдесятью драгоценными камнями (10 зм каждый) и весит 250 фунтов. Книга содержит следующие заклинания:

1 уровень: *сигнал тревоги [alarm], опознание [identify], волшебная стрела [magic missile], щит [shield], волна грома [thunderwave], невидимый слуга [unseen servant]*
2 уровень: *волшебный замок [arcane lock], вечный огонь [continual flame], порыв ветра [gust of wind], невидимость [invisibility], открывание [knock], отражения [mirror image]*
3 уровень: *рассеивание магии [dispel magic], охранные руны [glyph of warding], ускорение [haste], гипнотический узор [hypnotic pattern], разряд молнии [lightning bolt], послание [sending]*
4 уровень: *изготовление [fabricate], град [ice storm], Леомундов потайной сундук [Leomund's secret chest], Верный пёс Морденкайнена [Mordenkainen's faithful hound], каменная кожа [stoneskin]*
5 уровень: *длань Бигби [Bigby's hand], облако смерти [cloudkill], обет [geas], силовая стена [wall ofсиловым полем]*

6 уровень: *сфера неуязвимости [globe of invulnerability], стражи [guards and wards], истинное зрение [true seeing]*
7 уровень: *меч Морденкайнена [Mordenkainen's sword], изменение тяготения [reverse gravity], подобие Сансури (см. ниже) [Sansuri's simulacrum]*

Версия заклинания симулякр принадлежащая Сансури позволяет ей создавать несколько дубликатов одного и того же существа, но требует пудру бриллианта стоимостью 5 000 зм как дополнительный материальный компонент. Пудра бриллианта, как и пудра рубина, который требуется для сотворения заклинания, должна быть распылена над дубликатом и потребляется во время сотворения заклинания.

22. Детская спальня

Комната содержит 2 детских кроватки и несколько настенных полок с большими мягкими игрушками. В ночное время дети Сансури (из зоны 23) спят здесь.

23. Игровая комната

У Сансури есть близнецы, играющие без присмотра здесь в течении дня. Персонажи, подошедшие к двери, могут услышать за ней детский смех. Мальчика зовут Каалтар, девочку Аластра. Стоя они 6,5 футов высоты и весят 250 фунтов, каждый из них размерами похож на взрослого, крепко сложенного мужчину человека. У них статистика **обывателей** (commoners), со следующими изменениями.

- Дети — гиганты среднего размера с нейтральным мировоззрением.
- Сила каждого ребёнка равна 14 (+2)
- Они говорят на языке гигантов, но их словарный запас весьма ограничен.
- Они используют деревянные игрушки как дубины, с +4 к попаданию и нанося 4 (1к4 + 2) дробящего урона при попадании.

Их дядя, Туллен (см зона 28) время от времени их проверяет, но из-за того, что они слишком малы для обучения, они получают слишком мало внимания от матери. Эмоционально, гигант ребенок эквивалентен человеческому четырехлетке.

Пол комнаты усеян игрушками, мячиками, кубиками, куклами и плюшевыми зверями. Чучело йети на деревянной подставке стоит около двери — это часть декора комнаты, а не игрушка.

Развитие событий

Если персонажи захватили одного или обоих детей и использовали их в качестве инструмента давления на графиню, чтобы получить *раковину телепортации*, Сансури дает им то, чего они хотят, хотя необходимость преклониться перед их требованиями приводит ее в ярость. Она должна извлечь раковину из *секретного сундука Леомунда* [Leomund's secret chest] в ее опочивальне (зона 33). Если персонажей охватывает жадность, и они просят больше, чем *раковина телепортации*, Сансури готова расстаться со всем, кроме своей книги заклинаний (зона 21), замком и *навигационный шар* (зона 30). В конце концов она даже согласна освободить Фелголоса. Но тем не менее чести у нее нет, и она нарушит свое слово или попытается вернуть себе своё, как только ей вернут детей.

Если любому из детей будет нанесен вред, Сансури не успокоится, пока от того, кто за это отвечает, не останется мокрого места. То же самое относится к Туллену (смотри зону 28), который любит детей даже больше, чем его сестра.

24. Комната охраны

Круглосуточно тут находиться облачный гигант, который выглядывает в бойницы в сторону сторожки и высматривает проблемы. У этого гиганта нет камней для швыряния, но он заменяет их пятигалонными флягами с кислотой (диапазон 30/120 фт.), одна фляга бросается за действие и наносит 22 (4к10) кислотного урона при попадании. Каждая колба весит 50 фунтов, в комнате, на деревянных полках находится двенадцать таких колб.

В одном углу комнаты нарезано шесть машикулей (навесных бойниц), каждая из которых достаточно большая, чтоб через нее протиснулся маленький персонаж. Рядом с машикулями стоит чан с 30 галлонами кислоты. Напиленный чан весит 400 фунтов. Если враги проникают в замок через главную дверь (зона 11) гигант может за действие перевернуть чан и вылить содержимое чана над машикулями, позволяя кислоте поливать нарушителей снизу. Любое существо, которое попало в кислотный душ должно пройти проверку Ловкости Сл 15, получая 44 (8к10) урона на провале, или половину при успехе. Когда чан вылит, для перезарядки его нужно наполнить кислотой снова. Для этого нужно шесть колб кислоты и тратить одно действие для выливания одной колбы в чан.

25. Комната отдыха

В эту, богато обставленную комнату Сансури уходит чтоб расслабиться и прояснить рассудок. Посреди комнаты стоит деревянный, лакированный стол 5ти футов высоты с несколькими предметами, кальяном, графином голубого хрусталя, полным прекрасного вина, и деревянной тарелкой с горой инжира. Синие кристаллические бокалы расположились на полках с двух сторон двери, ведущей в библиотеку (зона 21). Два мягких кресла, обтянутые шкурой йети с подушками из окрашенной в синий шкур, стоят возле стола. Возле мраморного, с резными птицами, камина стоят стулья. Над камином висит чучело ааракокры с синим оперением. Это все, что осталось от Жакки (смотри раздел «Ааракокра симулякр» в ранее этой главе)

Заклинание *обнаружение магии* показывает слабую магию призывания на камине. Любое существо, указав на камин и произнеся командное слово «ильд», вызывает в камине, магическое, потрескивающее пламя, которое горит час, и потом затухает. Это свойство можно активировать по желанию. Заклинание идентификации, сотворенное на камин, раскрывает способности камина и командное слово, необходимое для активации.

26. Газон по правому борту

Крыша башни, окружённая 10 футовыми зубчатыми стенами, покрыта газоном из зелёной ухоженной травы. Под травой 2 футовый слой земли. Если **симулякры ааракокра** (см. «Симулякры Ааракокра» из этой главы ранее) не ушли отсюда, то присутствуют здесь в количестве 6 штук, сидя на зубцах стен. Половина из них смотрит на крышу, половину на ружу — за пределы крепости. Ааракокры проинструктированы атаковать нарушителей, которые беспокоят воду в бассейне (смотри ниже). Также они приходят на помощь охранникам из зоны 29. В ином случае они сражаются в порядке самообороны или если Сансури отдаст им команду.

С зубцов стен глядят три телескопа. Возле телескопов навалены кучи камней, которые находящиеся возле телескопов гиганты используют как боеприпасы.

Статуя в виде скованного цепями серебренного дракона подает воду в бассейн 40-а футов диаметром и 5-и футов глубиной, который расположился у западной стены. Вода из статуи собирается в бассейне и снова пропускается через фонтан. В бассейне живет **водный элементаль** и нападает на любого, кто беспокоит воду. Если на элементаля нападают, к драке подключаются симулякры ааракокр, которые защищают элементаля.

В нескольких местах растут фруктовые деревья, а на большой площади доминирует тыквенная грядка. Растущие здесь тыквы весят по 300 фунтов. Облачный гигант может швырнуть большую тыкву, нанеся столько же урона, сколько и камнем.

27. Газон по левому борту

Сад на крыше, это пышный газон, усеянный деревьями и кучами камней, которые гиганты могут использовать для дистанционных атак. Почва под травой глубиной 2 фута. Двор делит живая изгородь, в меньшей части находится черно-белая мраморная шахматная доска. Шахматные фигуры размером с человека и выглядят как декоративные доспехи, их различающиеся шлемы позволяют определить, какую шахматную фигуру они обозначают; например, короли и ферзи носят короны вместо шлемов, а у коней шламы напоминают головы грифонов. Пешки, ладьи, слоны, кони и короли — это **оживлённый доспех** [animated armor], количеством тридцать единиц. Ферзи — это **шлемоносные ужасы** [helmed horror]. Сейчас игра не ведётся и все фигуры построены на начальных позициях.

Конструкты не нападают, если не будут атакованы или не получат приказ от Сансури или Туллена. Фигуры стоят на месте до тех пор, пока Сансури или Туллен не прикажет ей перейти на новое место.

28. Оранжерея

Дверь в куполообразную оранжерею Лин Армаала представляет собой тонкую мифрильную раму, в которую вставлены матовые стекла, не очень устойчивые к повреждениям. В самой оранжерее буйство цветущих растений и трав. За растениями следит младший брат Сансури, Граф Туллен. Если он не здесь, Туллен либо в своем жилище (зона 20), либо навещает своих племянника и племянницу в зоне 23. Среди этой флоры таятся семь **пробужденных кустов** [awakened shrubs], которые охраняют оранжерею и защищают другие растения. Если звучит сигнал тревоги, Туллен направляется в зону 23, чтобы убедиться, что с детьми всё хорошо, а кусты остаются здесь.

Туллен во многом является противоположностью своей сестре: он доброжелателен, вежлив в общении и его не так легко спровоцировать на насилие. Только те, кто вредит его растениям или детям его сестры, пробуждает сидящую глубоко в нем ярость.В отличие от других аристократических облачных гигантов, Туллен не носит маску, демонстрирующую его настроение. У него параметры **облачного гиганта** со следующими изменениями:

- У Туллена нейтрально-доброе мировоззрение.
- Когда Туллен произносит заклинание *дубовая кожа* [barkskin] на себя, его КД меняется на 16.
- Его значение Интеллекта 18 (+4), и он получает магические возможности, описанные ниже.
- Он говорит на Всеобщем, Друидическом и Гигантском
- Его опасность — 10 (5900 опыта)

Использование заклинаний. Туллен — заклинатель 9-го уровня. Его заклинания базируются на показателе Мудрости (Сл 15, +7 к шансу попасть). Он имеет следующие подготовленные заклинания друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов [druidcraft], починка [mending], сотворение пламени [produce flame]*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], опутывание [entangle], волна грома [thunderwave]*
2 уровень (3 ячейки): *почтовое животное [animal messenger], дубовая кора [barkskin], порыв ветра [gust of wind]*
3 уровень (3 ячейки): *призыв молнии [call lightning], призыв животных [conjure animals], разговор с растениями [speak with plants]*
4 уровень (3 ячейки): *свобода перемещения [freedom of movement], цепкая лоза [grasping vine]*
5 уровень (1 ячейка): *призыв элементаля [conjure elemental]*

Развитие событий

Туллен не так склонен к стяжательству и демонстрации власти и богатства, как его сестра, в результате чего в Уложении облачных гигантов он находится ниже ее и обязан подчиняться ее приказам. Тем не менее, он дал клятву родителям защищать свою сестру и быть ей советником. Он не любит заводить врагов, поэтому пытается по-мирному разойтись с приключенцами, которые встречаются ему на пути. Если все, что им нужно, это принадлежащая Сансури раковина телепортации, он расскажет, что Сансури держит раковину в своей башне в спальне (зона 33), хотя он и не знает, где именно.

Если явно видно, что персонажи решили здесь устроить бучу, Туллен пытается быстро разделаться с ними на благо своей семьи, вызывая при этом на помощь конструктов из зоны 27. Если один и более персонажей сдаются после того, как причинят вред ему или его семье, он пощадит их жизни, но приказывает немедленно покинуть Лин Армаал. Если они отказываются, или уходят только чтобы вернуться позже, Туллен становится враждебным и атакует их

29. Высокий газон

Крыша основной цитадели — это пышный газон, который окружает приземистое каменное строение (зона 30). Почва под травой глубиной2 фута. Трехэтажная башня с конической крышей (зоны 31-33) торчит вверх и в бок от юго восточной части стены, поднимаясь еще на 120 футов в воздух. Из земли прорастают деревья и кустарники, на зубцах смонтированы три телескопа. Через отверстие в земле, винтовая лестница кованого железа ведет в зону 19. Рядом с лестницей, на лужайке, лежит куча камней, которые гиганты швыряют, совершая дистанционные атаки.

На зубцах стен устроились шесть симулякров ааракокры (смотри раздел «ааракокра симулякра» в этой главе), половина из них смотрит наружу, а половину внутрь. Они нападают на всех, кроме Сансури и Туллена, которые пытаются пройти в навигационный купол или башню Сансури. Также они борются чтоб защитить себя или друг друга. На втором раунде боя к ним присоединяются симулякры ааракокры из зоны 26.

30. Навигационный купол

На двери этой каменной, не имеющих иных входов или выходов, комнаты Сансури наложила заклинание *волшебный замок* [arcane lock]. В середине этой круглой комнаты, на высоте 10 футов левитирует *навигационный шар* замка Лин Армаал (см приложение Б). Внутренняя стена комнаты покрыта пышными фресками города облачных гигантов, состоящего из десятков облачных замков. Куполообразный потолок состоит из перехлестывающихся, тонких полос черного металла, в которых светящиеся осколки кристаллов вставлены в звездчатые гнезда. Кристаллы представляют собой звезды ночного неба, а наложенные на них заклинания перемещают их так, что искусственное небо внутри купола точно совпадает с ночным небом, где бы замок не находился.

31. Зал масок

Маски — популярный объект коллекционирования среди дворян облачных гигантов, которые носят их, чтобы показать свое настроение. У каждого аристократа облачного гиганта их как правило несколько, и каждая из них — ценный предмет искусства. Каждая маска передает свою эмоцию: радость, меланхолия, сожаление, гнев или что-то менее явное. Здесь находится коллекция масок Сансури.

Комната занимает нижний этаж башни Сансури, дверь ведет на газон на крыше. Если Сансури вынуждена отступить в свою башню, она колдует на дверь заклинание *волшебный замок* [arcane lock], когда войдет в нее. Центральная колонна поддерживает потолок, а резная спиральная деревянная лестница вьется вверх в зону 32.

Сокровища

Стены помещения увешаны масками, всего их пятьдесят, каждая стоимостью 250зм. Эти немагические маски по размеру и форме сделаны в точности под лицо Сансури, и каждая отражает определенное настроение или эмоцию. Каждый художник сделал для нее не более одной маски, так что они все уникальны по технике и стилю. Маски стоят на узких полках, прикрепленных к стене на высоте 10, 15 и 20 футов. Несколько полок пусты, что указывает на намерения графини расширять свою коллекцию.

32. Кабинет

Здесь Сансури исследует новые заклинания и оттачивает свое колдовское мастерство. Из мебели здесь стол и деревянный шкаф, на дверцы которого сколдован *волшебный замок* [arcane lock]. Лестница ведет вниз в зону 31 и вверх в зону 33.

Два **невидимых охотника** [invisible stalker] неслышно таятся здесь и атакуют любое существо, кроме облачного гиганта, которое входит в комнату.

Сокровища

Запертый магическим образом шкаф поделен на полки и отделения, в которых находятся коллекция зелий и свитков Сансури, а также магические вещи, полученные от приключенцев, которые перешли ей дороги и поплатились за это жизнью. Обыск внутренностей шкафа приносит следующие вещи.

- Шесть зелий гигантского размера (*ясновидение, уменьшение, сопротивление огню, сопротивление молнии, зелье силы Штормового гиганта* и *великое зелье исцеления*).

- Каждое зелье содержится в хрустальном пузырьке высотой 1 фут, который весит 15 фунтов полный и 5 фунтов пустой. Гигантское зелье должно быть проглочено полностью, чтобы произвести эффект, и это требует у Среднего существа минуту времени.
- Пять свитков с заклинаниями (*оживление вещей* [animate objects], *цепь молний* [chain lightning], *подчинение чудовища* [dominate monster], *знание легенд* [legend lore], *воображаемый убийца* [phantasmal killer]). Каждый свиток написан на пергаменте 12 футов в длину и 5 футов в ширину. Персонажи обычных размеров, тем не менее, могут использовать эти свитки.
- Три магических предмета нормального размера. Бросьте кубик по таблице Магических Предметов F в главе 7 *Руководства Мастера* для двух предметов и по таблице G для третьего.

33. Главная спальня

Сансури украсила свою спальню декором, подходящим ее дворянскому статусу. Матрас наполнен мягчайшим пухом, деревянный каркас кровати инкрустирован золотом и бриллиантами. (Эти и другие драгоценности описаны в секции «Сокровища» ниже). Коническая крыша помещения подымается на 60 футов. Со стропил свисает странная «карусель» Сансури, сделанная из семи чучел пегасов, висящих на стальном кольце. Кольцо постоянно поворачивается магическим образом, так что крылатые кони постоянно «парят» вверху против часовой стрелки.

В изголовье скрыто секретное отделение, которое можно обнаружить после успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15. В нем находится маленький украшенный драгоценными камнями сундучок, сделанный из золота и с платиновой филигранью. Этот сундук — миниатюрная копия гораздо большего сундука, который Сансури использует как главный компонент заклинания *тайный сундук Леомунда* [Leomund's secret chest]. Прикоснувшись к копии, Сансури может вызвать большой сундук (смотри «Сокровища»), после чего он появляется в 5 футах от нее. Ни одно другое существо не может его вызвать, а это значит, что персонажам придется убедить Сансури вызвать большой сундук, если они хотят заполучить его содержимое (смотри «Развитие событий»).

Сокровища

Золотая инкрустация в кровати Сансури, если ее выковырять, потянет всего лишь на 100зм, а вот 50 камней в каркасе стоят по 100зм каждый. Выковырять каждый камень можно действием. На стенах висит шесть расшитых золотом гобеленов каждый стоимостью2,500зм и весом 750 фунтов. У Сансури также есть напольное зеркало в электрумовой раме (стоимостью 1,500зм и весом 500фунтов), а также трехстворчатая деревянная ширма, вырезанная в форме деревьев с колышущимися на ветру листьями, сделанными из тонких листов золота и платины (стоимостью 2,500зм и весом 500 фунтов).

Полноразмерный *тайный сундук Леомунда* стоит 5,000зм. Его маленькая копия стоит 50зм. Внутри большого сундука находится раковина телепортации Сансури (смотри приложение B), 500пм, и шесть ювелирных украшений: четыре платиновых браслета (750зм каждый), золотое ожерелье с кулоном, украшенное аметистом размером с кулак (стоимостью 7,500зм), и украшенная бриллиантом диадема (стоимостью 7,500зм).

Развитие событий

Персонажам потребуется какой-то инструмент воздействия, чтобы заставить Сансури использовать маленький сундук для вызова большого. Они могут использовать заклинание *внушение* [suggestion] или иную подобную магию, чтобы Сансури вызвала сундук. Они также могут взять в заложники одного или обоих детей, чтобы использовать их как рычаг влияния. Если персонажи одолеют Сансури в бою, но оставят ее в живых, она согласится вызвать сундук и отдать его содержимое в обмен на свою жизнь.

Если персонажи убьют Сансури до того, как поймут, что им нужна ее помощь, чтобы получить раковину телепортации, они могут либо оживить ее, либо поискать другую раковину телепортации, либо найти какой-нибудь другой способ добраться до Вихря.

Завоевание замка

Если графиня Сансури погибнет, полноправными владельцами Лин Армаала становятся ее дети, но ни один из них недостаточно взрослый, чтобы править вместо нее. Их дядя, Граф Туллен, принимает командование, если он все еще жив. Если он попадается персонажам, Туллен пытается убедить их уйти, позволяя забрать с собой все сокровища, которые они награбили к этому моменту. Если персонажи несмотря на это отказываются вернуть контроль над замком, он атакует их, если только у них в заложниках нет детей Сансури. В таком случае Туллен отдает контроль над замком в обмен на их безопасное возвращение. Туллен может использовать конструктов в зоне 27, чтобы избавить замок от «меньшего народа», если дойдет до этого.

Если персонажи победят всех облачных гигантов и симулякры ааракокры, ничто не удерживает их от того, чтобы присвоить себе замок, когда они разберутся с оставшимися враждебными существами, такими как грифоны в зоне 7 и элементали в зонах 10, 26, и 31. Скудоумные огры в зоне 13 готовы служить персонажам так же, как они служили облачным гигантам, а конструкты в зоне 27 не будут представлять угрозы после того, как будут деактивированы.

Как долго персонажи сохранят контроль над замком будет зависеть от них и от вас. Персонажи могут потерять к нему интерес, когда пойму, как неудобно огромны его двери и лестницы. На Севере определенно найдутся существа, которые пожелают отобрать замок у них, включая соперничающих облачных гигантов и древних драконов. В частности, Клаут может попытаться присвоить замок как «плату» за помощь приключенцам ранее в ходе их путешествий; смотри подробности об этом старом пронырливом змие в секции «Клаутская Долина» в главе 3.

Продвижение персонажей

После того, как персонажи получают от Сансури раковину телепортации, персонаж может настроиться на раковину и использовать ее для транспортировки партии в Вихрь. Персонажи могут решить не использовать раковину сразу, возможно они намерены освободить Фелголоса, но пока не сделали это, или потому что они собрались очистить замок и утвердиться как его собственники. Удостоверьтесь, что персонажи достигли 9-го уровня, прежде чем перейти к главе 10 «Твердыня штормовых гигантов»

Глава 10: Твердыня штормовых гигантов

Перед роспуском Уложения, влияние штормовых гигантов было настолько велико, что младшие гиганты были вынуждены соблюдать их повеления. Штормовые гиганты, затворнические по природе, приложили все усилия, чтобы младшие гиганты не разрушали королевства маленьких народов. Смерть Королевы Нери и исчезновение Короля Гекатона оставили Вихрь в беспорядке, позволив злым гигантам устроить разгул.

Король Гекатон видел знаки того, что его старшие дочери не были достойны занять Трон Драконьих Черепов, поэтому он назначил уравновешенную младшую дочь, Сериссу, своим законным наследником. Она заняла своё место на Троне Драконьего Черепа, но с уничтожением Уложения, ей не хватило сил удержать правителей злых гигантов в узде. Она полагается на двух штормовых гигантов: на ее дядю, Утора (младший брат Гекатона), и мудрую и почтенную Йимрит. К несчастью, никто из них не уважает маленький народ. В этом отношении Серисса одна. Как и её покойная матушка, Серисса верит, что малый народ умнее и могущественнее, чем большинство гигантов считают, и, будучи ребенком, она посетила их берега со своей матерью и имеет большую привязанность к ним.

В этой части задания, персонажи используют *раковину телепортации* (полученную в предыдущей главе) для телепортации в Вихрь. Оказавшись здесь, они должны найти путь к Принцессе Сериссе, и завоевать её расположение. Она хочет верить, что её отец еще жив. Она также хочет верить, что персонажи сильны и изобретательны, чтобы найти и спасти Короля Гекатона, несмотря на нашёптывание Утора и Йимрит. Если персонажи убедят Сериссу в том, что они могут помочь, она покажет им улику, найденную рядом с телом ее матери: деревянную монету, что приведёт персонажей к конфликту с Сообществом Кракена (как описано в Главе 11 «В ловушке щупалец»).

На пути персонажей станут родные сестры Сериссы, Мирран и Ним, которые сделают все, чтобы настроить Сериссу против авантюристов и доказать своей младшей сестре, что маленькому народцу нельзя доверять и их нужно уничтожить. Персонажи сталкиваются с Йимрит снова. Чтобы доказать их истинную ценность для штормовых гигантов, персонажи должны изобличить дракона, что прячется среди них. Дракон улетает, когда её истинная натура раскрывается, и персонажи не сталкиваются с Йимрит снова, до тех пор, пока не вступят с ней в противостояние в её логове в пустыне (смотрите главу 12).

Персонажи, которые не заинтересованы в интригах, могут ограбить крепость или избавиться от членов королевской семьи. Любой похожий акт настраивает Сериссу против персонажей и играет на руку Йимрит.

Штормовые гиганты

Перед тем, как водить эту часть приключения, посмотрите информацию о штормовых гигантах в *Бестиарии* [Monster Manual]. Это поможет вам отыгрывать штормовых гигантов в этой главе.

Кроме того, посмотрите еще раз разделы «Король Гекатон и Его дочери» и «Йимрит» во введении, чтобы правильно отыгрывать сестер, Утора и Йимрит.

Вихрь: общее описание

Несмотря на то, что крепость штормовых гигантов, Вихрь, лежит глубоко под Бесследным Морем, она не заполнена полностью водой. Главные особенности подводной крепости описаны здесь.

Заполненные воздухом и затопленные зоны. Множество палат и коридоров наполнены воздухом, который непрерывно пополняется магическим образом. На карте такие зоны отмечены фиолетовым. Несколько таких зон содержат бассейны с водой; бассейны заполняют углубления на полу и закрашены синим на карте. Затопленные зоны отмечены синим от стены до стены. Персонажи, которые не умеют дышать под водой, должны задерживать дыхание в затопленных зонах. Будучи в затопленных зонах, они также ощущают эффект от давления воды (смотрите секцию «Давление воды»). Правила для подводного боя присутствуют в разделе «Подводный Бой» в главе 9, Руководства Игрока.

Сундуки-Анемоны. Штормовые гиганты культивируют анемоны, 10 футов высоту и столько же в ширину, что могут выживать без воды и имеют полости внутри. Гиганты используют анемоны в качестве сундуков с сокровищами, а также для утилизации отходов. Съедобное органическое вещество, помещенное в анемону, медленно переваривается в течении нескольких дней; несъедобное или не органическое — нет.

Когда штормовой гигант касается анемоны, она открывается сверху. Любое другое существо, что войдет в контакт с анемоной, должно пройти спасбросок по Ловкости Сл 10. В случае провала, существо получает 11 (2к10) повреждения от яда от ядовитых усиков анемоны. Персонаж может обманом заставить анемон открыться, прикоснувшись к нему и пройдя проверку Интеллекта (Природа) Сл 15. При провале, анемон не открывается, и персонаж должен пройти спасбросок. Сундук открывается на одну минуту, затем закрывается. Сундук-Анемон имеет Класс Доспехов 5 и 20 хитов.

Потолки. Потолки в крепости 50 футов высотой в зонах пригодных для дыхания, и 30 футов высотой в затопленных, если не указано обратное. Отверстие в середине крепости открыто для моря выше.

Альпинизм. В крепости гладкие высеченные стены, и они не предполагают отверстий для возможной фиксации, поэтому залезание без необходимого снаряжения требует проверку Силы (Атлетика) Сл 20.

Кристальные Окна. Несколько комнат имеют овальные окна, сделанные из толстого прозрачного кристалла. Эти окна разработаны, чтобы выдерживать колоссальное давление и их не так легко разбить. Каждое окно имеет Класс Доспехов 15, 60 хитов, порог повреждения 20 и иммунитет к психическому и ядовитому урону. Через разбитое окно, морская вода быстро заполняет нижние уровни и не затопленные комнаты. Правда, это не оказывает никакого эффекта на штормовых гигантов, ведь они могут дышать под водой также легко, как и над, а вот существам, что не могут дышать под водой, будет тяжело выжить без заклинания подводного дыхания или похожей магии.

Двери и Секретные Двери. Гигантские двери встречаются по всему Вихрю, они 30 футов в высоту, из камня, покрытого моллюском и висят на ржавых железных петлях. Их ручки находятся на высоте в 13 футов над полом. Секретные двери похожего размера, но не имеют видимых петель и ручек. Огромный гиганты не испытывает проблем с открытием двери любого типа. Меньшее существо может попробовать открыть дверь, если оно или кто-нибудь еще, смогут достать до ручки и отпереть ее. Пока ручка разблокирована, существо может использовать действие, чтобы толкнуть или тянуть тяжелую дверь, открывая ее с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15. При провале, дверь не открывается. Двери не герметичны и не могут сдержать воду.

Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше, замечают секретную дверь проходя мимо места, где она расположена. Персонажи также могут найти секретную дверь с помощью активного поиска, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Гигантские раковины моллюсков. В некоторых комнатах твердыни могут быть обнаружены Гигантские раковины. В качестве действия персонаж может попытаться открыть их, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 16. Наличие лома, меча или аналогичного инструмента позволяет проходить эту проверку с преимуществом. Когда раковина моллюска открыта — бросьте к100 (d%), чтобы определить содержимое.

Гигантская раковина моллюска

к100	Сокровище
01-25	Ничего
26-75	Розовая, размером с грейпфрут, жемчужина стоимостью 500 зм
76-90	Черная, размером с грейпфрут, жемчужина стоимость 5,000 зм
91-98	Фиолетовая, размером с грейпфрут, *жемчужина силы* [pearl of power]
99-00	Прозрачный *кристаллический шар* размером с грейпфрут

Освещение. Все внутренние пространства имеют тусклое освещение. Комнаты, заполненные воздухом, имеют настенные подсвечники с наложенным заклинанием Вечного Огня на них, или овальные окна из прозрачного кристалла, которые позволяют беспрепятственно пропускать свет биолюминесценции кораллового рифа. Биолюменисцентные рыбы тускло освещают затопленные зоны.

Крупногабаритная Мебель и Предметы. Большая часть мебели и других предметов, в Вихре, размером под штормовых гигантов. Исключения описаны в тексте. Столы, стулья, и другое убранство обычно в три раза выше, длиннее и шире человеческого аналога, а еще примерно в 27 раз тяжелее. Маленькие и Средние существа могут бегать под и карабкаться на гигантскую мебель, она считается труднопроходимой местностью.

Опускные Решётки. Повсюду в крепости встречаются железные опускные решётки, покрытые моллюском. Опускные решётки можно поднять или опустить, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 26. Маленькое существо сможет просочиться между прутьями без труда, в то время как Среднему существу необходимо протискиваться с помощью проверки Ловкости (Акробатика) Сл 10.

Лестницы. Лестницы в крепости размером под штормовых гигантов. Каждая ступень в 4 фута высотой и 4 фута в глубину. Для существ Большого и меньшего размера, лестница является труднопроходимой местностью.

Вихрь

Вихрь лежит на дне Бесследного Моря, на глубине почти 3,000 футов. В течении многих веков, эта цитадель принадлежала самым могущественным королям штормовых гигантов. Подводная крепость Короля Гекатона вырезана пряма в рифе. Четыре скальные башни, покрытые кораллами и ракушками, стремятся вверх, а между ними большое отверстие, которое ведет прямо в центр крепости. Природа быстрых океанских течений иногда формирует огромную воронку с огромной силой, затягивая корабли прямо в него. Суда ломаются в процессе погружения, а их обломки оказываются на дне отверстия, где здоровенные крабы относят их своим хозяевам, штормовым гигантам.

Как достичь Вихрь

Самый простой и безопасный путь достичь Вихрь (показан на картах 10.1 и 10.2), это магия телепортации, и персонажи должны иметь *раковину телепортации*, когда придет время посетить крепость штормовых гигантов.

Обитатели Вихря

Зона	Создания	Комментарии
5	2 **гигантских краба** [hulking crabs].	Крабы вылезают проверить, что за шум возник в зоне 1, если только опускная решетка к их пещере не закрыта.
6	1 **косатка** [Killer Whale]	Кит ждет здесь Ним.
7	1 **веревочник** [roper]	Верёвочник [roper] не покидает эту зону не при каких обстоятельствах.
8	1 **косатка** [Killer Whale]	Кит ждет здесь Мирран.
10	1 **штормовой гигант**	Гигант проверяет громкий шум в зоне 8, в других случаях следует приказам Мирран и Утора.
11	1 **косатка** [Killer Whale]	Кит ждет здесь Сериссу.
12	2 **штормовых гиганта**	Гиганты проверяют подозрительный громкий шум в зоне 11, в других случаях следуют приказам Сериссы и Утора.
14	Мирран, Ним, 1 **гигантский краб** (орган), 2 **штормовых гиганта**, 1 **облачный гигант**, 1 **огненный гигант**, 1 **каменный гигант**	Штормовые Гиганты защищают Ним и Мирран, когда они отступают в зоны 6 и 30 соответственно, если им угрожает серьезная опасность. Краб и другие гиганты остаются здесь.
15	Серисса, Утор, Йимрит, 2 **холмовых гиганта**	Утор защищает Сериссу, во время отступления в зону 11, в случае серьезной опасности. Йимрит спасается через бассейн, если ее истинная личина раскрыта. Холмовые Гиганты стоят на страже у дверей снаружи все время.
19	10 **охотничьих акул** [Hunter Sharks]	Акулы остаются здесь до освобождения, после чего они отправляются к отверстию (зона 1) для охоты.
21, 29	2 **штормовых гиганта**	Гиганты остаются здесь, если Утор не прикажет им отправиться куда-то ещё.
31	5 **паровых мефитов**	Мефиты остаются рядом с баней.
33	1 **штормовой гигант**	Гигант остается здесь, пока Утор не прикажет ему пойти в другое место.
34	2 **штормовых гиганта**, 9 **гигантских крабов**	Гиганты и крабы остаются тут, пока их не побеспокоят.

Персонажи, что телепортируются в Вихрь с помощью раковины, появляются на волшебном символе в зоне 2.

Персонажи также могут достигнуть Вихря на корабле. Вихрь находится в море между Руатимом, Китовыми Костями и Архипелагом Коринн. Любой корабль, что ходит над Вихрем сталкивается с гигантским водоворотом, который неумолимо тянет судно в пучину. Корпус корабля раскалывается на части, а обломки засасываются на дно через отверстие, в самое сердце крепости (зона 1). Существа на борту судна должны сделать спасбросок Телосложения Сл 20, получив 55 (10к10) дробящего урона в случае провала, или половину в случае успеха. В отверстии нет никакого воздуха, если персонажи хотят выжить в крушении, они должны задержать дыхание, обнаружить воздушный карман, или использовать магию для дыхания. Персонажей, затянутых на глубину, также ждет борьба с давлением воды.

Давление воды

Существа и средства передвижения на глубине Вихря получают 7 (2к6) дробящего урона каждую минуту от давления воды, если они не приспособлены к этой среде. Штормовые гиганты, киты, акулы, ракообразные и морские беспозвоночные имеют иммунитет к давлению воды на этой глубине, как и транспортные средства с порогом урона в 10 и выше. Другие существа могут иметь иммунитет к давлению воды по вашему усмотрению.

Заклинания, позволяющие дышать под водой не защищают от сокрушающего эффекта давления, если заклинание не говорит обратного. Даже Аппарат Квалиша не разрабатывался выдерживать давление на этой глубине. Существа внутри Аппарата Квалиша защищены от давления до тех пор, пока у Аппарата есть хотя бы 1 хит.

Обитатели

Таблица «Обитатели Вихря» содержит общую информацию о местоположении обитателей, когда персонажи приближаются, и показывает, как эти существа реагируют, когда нарушители обнаруживаются. Сильный шум в одной зоне крепости может быть услышан в другой, даже если их разделяет вода или дверь между локациями.

Принцесса Серисса обладает верховной властью в Вихре, пока её отец отсутствует. Она доверяет её дяде, Утору, командовать гарнизоном. Если крепость атакована, основной долг Утора это защищать принцесс, а Сериссу в первую очередь. Все остальные штормовые гиганты, включая принцесс, подчиняются приказам Утора, когда наступает военное положение.

Как только Йимрит понимает, что малый народ вторгся в крепость, она делает все, чтобы развязать войну. Она пытается убедить Сериссу, что авантюристы — это убийцы, которых послали убить ее («наняты злобным Альянсом Лордов, не меньше», предполагает Йимрит), и каждое слово из их уст, это ложь. В крайнем случае, Йимрит будет подстрекать Мирран и Ним атаковать авантюристов, так как она знает, что Утор и его стража быстро выступят против любого, кто вредит его племянницам. Йимрит не атакует авантюристов самостоятельно. Если ее истинная личина раскрыта, она пытается вырвать Скипетр Королнора (смотрите Приложение В) из рук Сериссы перед тем, как сбежать из крепости и вернутся в ее логово в Анорохе (смотрите Главу 12, «Рок пустыни»).

1. Воронка и отверстие

Мощный водоворот, в 100 футов в высоту и в 180 футов в ширину, вращается над отверстием на дне океана. (На поверхности воды, вихрь проявляет себя, как воронка в полмили шириной, достаточно мощная, чтобы утянуть корабли к их гибели.) Отверстие имеет слив в нижней части. Если закрыть слив, то вихрь рассеется, правда слив 50 футов в диаметре. Слив закрывает, покрытая моллюском, железная решетка, и отверстия в ней имеют 10 футовую ширину. Отверстие имеет три уровня.

Уровень 1

Дно отверстия усеяно обломками — остатками разбитых кораблей, обглоданными здоровенными крабами в зоне 5. Стены покрыты кораллом и другой океанической жизнью. Пять затопленных проходов веду в зоны 2, 5, 6, 8 и 11.

Уровень 2

Этот уровень выше дна на 50 футов. Скалистые, неровные выступы прилегают к внешней стене отверстия и покрыты кораллами, растениями, и ошметками разбитых кораблей поверх них. Пять затопленных туннелей ведут в зоны 15, 19, 20, 21 и 29.

Уровень 3

Это самый верх отверстия. Отсюда, смотрящий с океанского дна, едва сможет различить круглый уступ в 50 футах внизу, а само дно отверстия сокрыто во мраке в 100 футах внизу. Вокруг устья отверстия еще больше разбитых кораблей, а также здесь стоят четыре, покрытых кораллами, подводных шпиля, что служат домами королевской семьи. Обломки уже обчищены, и любой, кто задержится в этой зоне увидит акул, китов, крабов, и других существ, двигающихся вокруг. Эти существа занимаются своими делами и мало обращают внимания на обитателей поверхности.

Кораллы снаружи королевских шпилей могут быть собраны и проданы. Любой, кто выдерживает давление на этой глубине (смотрите секцию «Давление воды», ранее в этой главе) может собирать 2к4 фунта кораллов в час. Каждый фунт стоит 50 зм. Штормовые гиганты из зоны 34 попытаются отпугнуть любого от разграбления кораллов.

2. Портальное помещение

Любой, кто телепортируется в Вихрь, появляется сверху светящегося глифа, вырезанного на полу альковы в северо-восточном углу этой комнаты с необработанными стенами. Это так, даже если пункт назначения был где-то еще в крепости.

Влажные стены покрыты биолюменисцентным лишайником, улитками, морскими звездами и моллюском. Маленькие, безобидные крабы ползают по всему полу, избегая символа.

Когда персонажи пребывают в эту комнату первый раз, они слышат музыку: мощный женский голос в сопровождении глубоких, воющих мотивов от виртуозной игры на органе. Музыка идет от спиральной лестницы, что ведет в зону 14. Два штормовых гиганта, что обычно держат пост у подножия лестницы, сейчас находятся в зоне 14, следя за некоторыми посетителями.

Бассейн и затопленный проход

Рядом с лестницей находится круглый бассейн глубиной 40 футов, с проходом на глубине 30 футов внизу. Затопленный проход ведет к зоне 1. Покрытая моллюсками опускная решетка преграждает проход.

Северные и восточные коридоры

Восточный коридор заканчивается каменной статуей штормового гиганта — женщины, в натуральную величину, держащую в руках арфу и одетую в платье из фиолетового коралла. Двери на южной стене коридора ведут в зону 3. Каждая дверь сделана из дуба, окованного железом, размерами 15 футов в высоту и 7 футов в ширину, также у них Класс Доспехов 15, 50 хитов, иммунитет к ядовитым и психическим повреждениям. У дверей нет замков. Аналогичный коридор тянется и на север. В конце северного зала стоит статуя штормового гиганта — мужчины, дующего в розово-голубую раковину. Гигантские двери по обеим сторонам от статуи ведут к дополнительным гостевым комнатам (зона 4).

Паровой гейзер

Узкий зал на юге ведет к кольцевой комнате с маленьким паровым бассейном в центре. Ровно каждый час, поток пара вырывается вверх, из отверстия в нижней части мелководного бассейна, вместе с громким шипением. Любое существо в маленькой круглой комнате, когда гейзер извергается, охватывается паром и кипящей водой, и должно сделать спасбросок по Ловкости Сл 15, получая 22 (4к10) огненного урона при провале, или половину при успешном броске.

3. Малое гостевое жилье

Авантюристы, что заслужили доверие гигантов, расквартированы здесь в течении всего своего пребывания. Каждая из этих комнат содержит мебель для Средних и Маленьких существ: пять комфортных кроватей, круглый ковер, бочку с питьевой водой, пустой туалетный столик и пустой гардероб.

4. Огромное гостевое жилье

Гости огромного размера квартируются здесь. Комнаты на востоке имеют одну кровать, комнаты на западе — три. Дверь на западной стене открывается в комнату хранения, содержащую несколько ящиков и бочке с едой и вином. На данный момент это жилье пустует.

5. Вольер крабов

Поднятая, покрытая моллюском, опускная решетка висит над входом в эту затопленную пещеру. Пещера является домом двух **гигантских крабов** (смотрите Приложение С). Они прячут свои раковины среди корабельных обломков, и они атакуют любого, кто входит в пещеру и не выглядит при этом штормовым гигантом. С дистанции в 30 футов и больше, крабов легко принять за кучу мусора. Любой персонаж прошедший проверку Интеллекта (Природа) Сл 15 распознает, что это за существа.

Сокровища

Несколько сокровищ можно обнаружить валяющимися на полу в куче ржавых мечей и их обломков. Тщательный обыск позволит обнаружить 67 зм, блестящий кубок из электрума (75 зм) и 1к4 магических предметов. Бросьте кубик для определения предметов по таблице G из 7-ой главы Руководства Мастера на первый предмет и из таблицы F для всех остальных.

6. Кит Ним

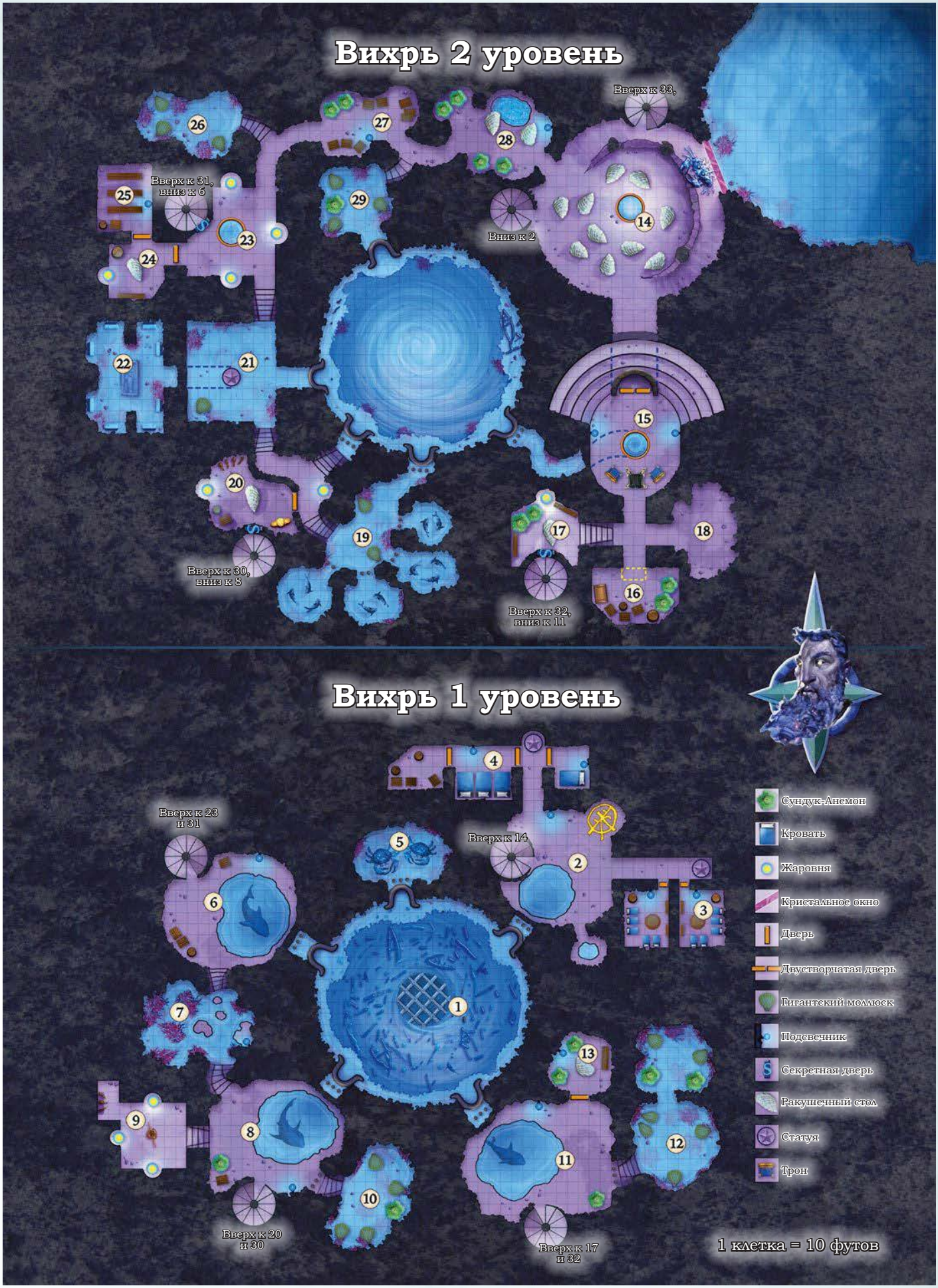
Большая комната наполовину заполнена 50 футовым глубоким бассейном. Огромная **косатка** (144 хитов) плавает кругами в бассейне и нападает на любого, кто войдет в бассейн, кроме Ним. Кит — «ездовое» животное Ним.

Между восточным колодцем (зона 1) и бассейном с китом есть затопленный проход, заблокированный опускной решёткой. Ящики с мёртвой рыбой стоят напротив стен. Винтовая лестница поднимается вверх на 120 футов и ведет в зону 31. По середине пути по винтовой лестнице можно обнаружить тайную дверь, которая ведёт в зону 23.

У южной стены есть лестница вниз к локации 7, выложенная неотёсанными блоками.

Развитие событий

Если Ним отступает в эту комнату, то она может поднять решётку и покинуть Крепость верхом на ките.



Карта 10.1: Вихрь, 1 и 2 уровни

7. Коралловый сад

Пол этой заполненной воздухом пещеры покрыт в 5 футами воды. Лестницы у северной и южной стен ведут к зонам 6 и 8 соответственно. Ним превратила эту пещеру в её личный коралловый сад. Наросты прорастают повсюду — из стен, скал, они величественны и прекрасны. Одна из покрытых кораллом скал на самом деле замаскированный **верёвочник**, которого Ним использует в качестве стража. Верёвочник атакует любое существо, которое пересекает Сад, конечно же, кроме Ним.

Персонажи могут собрать кораллы, за каждый час они могут получить 2к4 фунта. Каждый фунт кораллов стоит 100 зм, всего в саду кораллов на 50 000 зм.

8. Кит Мирран

Огромная **косатка** (156 хитов) плавает кругами в 50-футовом глубиной бассейне. Нападает на любое существо, кроме Мирран.

Затопленный проход, соединяющий бассейн и отверстие, заблокирован опускной решёткой (зона 1). В северо-западной и юго-восточной стенах высечены лестницы, которые ведут к зонам 7 и 10 соответственно. Над юго-восточной лестницей также видна опускная решётка. Третья лестница ведет к зоне 9, а широкая винтовая лестница поднимается вверх на 120 футов и ведёт к зоне 30. Рядом с винтовой лестницей ящики с мёртвой рыбой. На полпути вверх можно обнаружить секретную дверь, которая ведёт в зону 20.

Сокровища

Анемона рядом с винтовой лестницей, напоминающая сундук, содержит мешок из акульего пузыря с 400 пм.

Развитие событий

Штормовые гиганты, спящие в зоне 10, просыпаются и приходят разведать любой громкий шум, исходящий отсюда.

9. Комната спарринга.

Мирран использует эту незатопленную комнату для тренировок. В середине комнаты стоит чучело гигантского размера, сделанное из остатков мачты, такелажа и паруса разбитого корабля. Альков в северо-западном углу содержит каменную подставку для трёх вырезанных из дерева боевых посохов.

10. Спящий охранник

Лестница спускается в затопленную камеру. В центре комнаты на поверхности воды лежит спящая **штормовая гигантша**. Её конечности обёрнуты водорослями, предохраняющими его от свободного дрейфа на воде.

Сокровища

Данная зона содержит 4 гигантских моллюсков и сундук из анемона. Внутри моллюсков можно обнаружить награду, определяющуюся таблицей наград за Гигантскую раковину моллюска (см. «Вихрь: общее описание»). Внутри анемоны можно обнаружить 4 мешка из акульих пузырей, а внутри каждого мешка 1к4 × 100 пм.

11. Кит Сериссы

Косатка Сериссы (128 хитов) плавает и резвится в бассейне глубиной 50 футов. Когда кит видит другое существо, то он выпрыгивает из воды и издаёт звуки, прося еды. Если накормить его рыбой из ящиков, либо чем-то другим, что кит способен съесть, то кит принимает дар и не на падает на персонажа, который его накормил (если тот не проявит агрессию по отношению к киту). Бассейн, в котором плавает кит, соединён с зоной 1 подводным проходом, который перекрыт опускной решёткой.

Сундук из анемоны расположен в юго-восточном углу. Он содержит чёрный мешок, сделанный из пузыря водянника. Внутри мешка полно мёртвой рыбы. Рядом поднятая решётка, открывающая путь к лестнице, которая спускается в зону 12.

Винтовая лестница поднимается на 120 футов и ведёт в зону 32. На полпути вверх можно обнаружить тайную дверь, ведущую в зону 17.

Дверь в северной стене ведёт в зону 13.

Развитие событий

Штормовые гиганты, которые спят в зоне 12, будут разбужены громкими шумами в этой локации и придут разведать. Если Серисса будет отступать через эту зону, то она поднимает решётку в бассейне и убегает верхом на ките.

12. Спящая охрана

Решётка, которая ведёт к лестнице, поднята, а сама лестница ведёт к двум затопленным камерам, покрытым водорослями, — северной и южной. В каждой из них спит по **штормовому гиганту**. Их конечности покрыты водорослями, растущими здесь, чтобы удержать их на месте от свободного дрейфа на поверхности воды, пока они спят. Великаны очень чувствительны к движениям поверхности воды — любое существо, которое проплывает здесь, должно пройти проверку Ловкости (Скрытности) СЛ 19, чтобы не разбудить их.

Сокровища

Эта зона содержит 6 гигантских моллюсков и два сундука-анемоны. Добыча из моллюсков определяется таблицей Гигантскую Раковину Моллюска («Вихрь: общее описание»). Каждый сундук содержит (1к4-1) магических предметов и 1к4 мешков из акульих пузырей. В каждом мешке содержится по 1к4 х 100 пм. Бросьте кубик для определение магических предметов в соответствии с Таблицей В (Б) *Руководства Мастера*.

13. Кабинет

Серисса приходила сюда довольно часто, чтобы побыть в одиночестве и продолжить своё обучение, но в нынешних обстоятельствах она уже не может себе этого позволить. У одной из стен стоит несуразный книжный шкаф, сделанный из обломков корабля. Внутри он забит фолиантами, которые ей удалось спасти с кораблей, терпящих кораблекрушения. Книги были написаны «маленьким народцем» и имеют соответствующие размеры. Корешки и страницы многих книг сморщились и приобрели синеватый окрас от действия морской воды, в результате многое написанное в книгах размазано, либо неразборчиво. Но Серисса собрала достаточно информации о людях, полуросликах и других «маленьких народцах» из них. На вершине 20 футового книжного шкафа лежит подзорная труба, которую Серисса использовала для чтения этих книг, т.к. иначе не могла что-либо разглядеть.

Из остальной мебели можно выделить два сундука-анемоны и стол, сделанный из верхней раковины моллюска.

Сокровища

Один из сундуков-анемон содержит кучу бесполезных безделушек, собранных с кораблей, потерпевших крушения. Другой — флаг с гербом Глубоководья (стоит 25 зм) и гобелен с вышитым на нём рыцарем верхом на бронированном белом боевом коне (750 зм).

14. Главный Холл

Когда персонажи впервые прибывают, этот зал наполнен музыкой. Комната разделена на два уровня; 15-футовый уступ идет вдоль северной и восточной стены, а на него ведут пологие подъемы. Акустика здесь превосходная. Поросшие моллюсками колонны из необработанного камня поддерживают сводчатый потолок, а огромное кристальное окно впуская свет, отбрасывает на стены красивые узоры.

Под кристаллическим окном сидит **гигантский краб** (см. приложение В), из его панциря растут узлы и трубы полых кораллов. Это существо — живой инструмент. Когда один из узелков нажат, то это движение щекочет краба, что в свою очередь заставляет выдыхать воздух через соответствующую трубу, создавая звук, аналогичный трубам органа. Любое существо с навыком «Выступление» может научиться играть на крабе-органе, потратив час.

Рядом с уступом музицируют две старших дочери Короля Гекатона, Мирран и Ним. Мирран поет, а Ним аккомпанирует, барабаня по панцирю краба парой колотушек из китовых костей. У Мирран и Ним параметры штормового гиганта со следующими изменениями:

- Мирран и Ним — нейтрально-злые
- Они безоружны и без защиты (КД 12)
- Имеют следующие дополнительные умения: Обман +9, Выступление +9.

Сестры развлекают несколько высокопоставленных гостей: графа **облачных гигантов** по имени Ваал (нейтрально-злой), герцогиню **огненных гигантов** по имени Тарта (законопослушная-злая), ярла **морозных гигантов** по имени Хелленхилд (нейтральная-злая), и тана **каменных гигантов** по имени Брэксоу (нейтральный). Эти знатные гиганты прибыли в Вихрь используя собственные Раковины телепортации, чтобы узнать планы Принцессы Сериссы касательно роспуска Уложения, а также чтобы понять масштаб ее силы и влияния. Каждый ожидает аудиенции с регентшей. Гости гигантов занимают столы в виде мидий вокруг гигантского кораллового фонтана в нижней части комнаты. Коралловый фонтан разливает пресную воду (смотрите «Сокровища»), которую гиганты пьют из их раковин. Посетители гигантов хорошо понимают, что затевать драк здесь не стоит. У них нет желания слушать, что хочет сказать «Маленький Народ».

Наблюдают за посетителями два штормовых гиганта в шлемах. Если Мирран и Ним атакованы, королевская стража бросается на защиту принцесс, и прикрывает их отход к тронный зал (зона 15). Гости-гиганты присоединяются к битве на стороне штормовых гигантов, во избежание гнева королевской семьи.

Зал, 40 футов шириной, заканчивается охраняемыми дверьми, ведущими в тронный зал.

Дела с Мирран и Ним

Сестры оканчивают выступление, когда персонажи появляются. Стража резко встает между принцессами и пришельцами, но Мирран приказывает страже отступить, чтобы она и Ним могли понять, «что же привело хилых существ к королевскому двору».

Если персонажи выдвигают требования, Мирран приходит в гнев от их наглости, а Ним одаривает их холодной, снисходительной улыбкой. Ни у кого из них нет даже мысли, чтобы облегчить встречу между Сериссой и группой маленьких людей. Если персонажи дипломатичны, Мирран и Ним говорит, что их молодая и неопытная сестра «слишком занята важными делами», чтобы устроить аудиенцию персонажам. Мирран объясняет двум штормовым гигантам, охранникам, проводить авантюристов в гостевое жилье (зона 3), где им стоит оставаться до тех пор, пока их позовут. Если персонажи позволяют себя проводить в зону 3, штормовые гиганты встают на страже в зоне 2, чтобы убедится, что они не будут шляться.

Тем временем, после личного разговора, Мирран и Ним решают, что авантюристы должны быть уничтожены. Ним отправляется сообщить Сериссе, что убийцы прорвались сквозь защиту Вихря. В это самое время, Мирран встречается с авантюристами в зоне 3, говоря им, что аудиенция с Сериссой одобрена, и ведет их в зону 2, где Ваал, Тарта, Хелленхилд и Брэксоу ждут, чтобы напасть на них (смотрите «Дела с лордами гигантов»). Штормовые гиганты прикрывают отход Мирран в зону 15.

Мирран и Ним делают все возможное, чтобы избежать ближнего боя, и они без колебаний ополчатся друг на друга, чтобы спасти себя. Никто из них не знает, что Йимрит — замаскированный голубой дракон. Если истинная личина Йимрит раскрыта, сестры обвиняют друг друга в сговоре с драконом. Каждая притворяется невиновной, обвиняя другую в сговоре с Йимрит по убийству их матери и избавлению от отца.

Если дело пахнет керосином и сестрам некуда идти, Мирран отступает в свое жилье (зона 30), отказываясь покинуть крепость, которую считает своей по праву, в то время как Ним отступает в зону 6, где пытается уплыть из Вихря на спине своего кита, что разумно.

Дела с лордами гигантов

В силе ли Уложение или нет, Граф Ваал, Герцогиня Тарта, Ярл Хелленхилд и Тан Брэксоу хорошо понимают, что не стоит бросать вызов штормовым гигантам в их собственной крепости. Тем не менее, персонажи могут попытаться сместить отношение лордов к группе от враждебного к нейтральному, успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) Сл 20. Персонаж должен использовать действие, чтобы поколебать отношение одного лорда. Проваленная проверка не может быть повторена против того же лорда ближайшие 24 часа. Персонаж получает преимущество на проверку при следующих условиях.

Ваал. Отношение облачного гиганта легко купить. Если персонаж делает проверку, предлагая ему редкий магический предмет, книгу заклинаний или немагическое сокровище, стоимостью в 10,000 зм или больше, дайте преимущество на проверку. (Ваал ожидает платы как можно скорее, иначе он снова становится враждебным.)

Тарта. Герцогиня огненных гигантов ненавидит драконов сильнее всего. Если персонажи делают проверку утверждая, что дракон проник и скомпрометировал королевский двор, дайте преимущество на проверку.

Хелленхилд. Ярл ледяных гигантов уважает воинскую доблесть. Если персонаж, делающий проверку, ранен в ближнем бою, дайте преимущество на проверку.

Брэксоу. Тан каменных гигантов боится своих богов. Если персонаж, делающий проверку, утверждает, что разговаривал с божественным оракулом в Оке Всеотца, дайте преимущество на проверку.

Сокровище

В коралловый фонтан встроен *графин бесконечной воды* [decanter of endless water]. Любой, кто обследует фонтан, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, увидит графин, закрепленный коралловыми ветвями, которые должны быть разбиты, чтобы достать его. Скульптура высотой в 20 футов, имеет Класс Доспехов 11, 50 хитов, иммунитет к психическим и ядовитым повреждениям. Сам коралл ничего не стоит.

Некоторые гиганты носят следующие сокровища:

Мирран, старшая штормовой гигант, носит корону в виде раковины, инкрустированную золотом (стоимость 750 зм).

Ним, младшая штормовой гигант, носит позолоченную коралловую диадему, с якоре-подобным дизайном (стоимостью 750 зм). Ваал, облачный гигант, носит платиновую серьгу с бриллиантом (стоимость 7,500 зм) и жилет с платиновым оформлением (стоимостью 2,500 зм). На его поясе можно найти Раковину телепортации (смотрите Приложение В) и Зелье Подводного Дыхания.

Тарта, огненный гигант, носит ожерелье из позолоченных зубов драконов (стоимостью 750 зм) и свою Раковину телепортации в железной коробке на поясе.

Хелленхилд, ледяной гигант, одет в плащ из чешуи белого дракона (стоимостью 2,500 зм и весом в 250 фунтов) и имеет Раковину телепортации на своем поясе.

Брэксоу, каменный гигант, имеет пятнадцать драгоценных камней по 100 зм, вживленных в свою плоть. Он носит Раковину телепортации в сумке.

Развитие событий

Если персонажи убьют одну или обеих сестер, Серисса убедится, что они убийцы, посланные вырезать всю королевскую семью. Она приказывает Утору мобилизовать защитные силы Вихря и уничтожить авантюристов. Серисса также понимает, что ее вера в маленький народ была неуместной. По сути, убийство Мирран или Ним — крупнейший успех Йимрит за все время: событие, вбившие клин между гигантами и малым народом.

Чтобы завоевать доверие Сериссы, персонажи могут попытаться убедить ее, что Мирран и Ним замешаны в убийстве их матери и похищении отца. Без доказательств или признания, одной или обеих, злых сестер, персонаж должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15 для того, чтобы убедить Сериссу посадить, одну или обеих, сестер под домашний арест в ожидании подробного расследования. Дайте преимущество на проверку, если персонажи узнали о предательстве Мирран и Ним от Ока Аннама, источника которому доверяют Серисса и Утор. Если проверка успешна, Серисса рассматривает арест сестер, как разумную меру предосторожности. По приказу Сериссы, Утор удерживает Мирран и Ним в их башнях (зоны 30 и 31 соответственно) под стражей штормовых гигантов, помещенных наверх каждой лестницы, чтобы убедится, что сестры никуда не выходят. Каждая злая сестра выгораживает себя и провозглашает вероломство другой. В случае провала проверки Харизмы (Убеждение), Серисса не предпринимает никаких действий против сестер. Проверку можно повторить, но для этого нужно довести до сведения Сериссы новую информацию или доказательства.

15. Тронный зал

Если персонажи следуют с севера, они сталкиваются с охраной дверей, ведущих в тронный зал.

Гуж и Зубец

На страже дверей тронного зала стоят двое **холмовых гигантов**, одетых в чешуйчатую броню (КД 15) и в плохо подходящие шлемы. Их имена Гуж и Зубец, и они неестественно тупые. Если персонажи прибывают с севера без сопровождения штормовых гигантов, Гуж и Зубец угрожающе поднимают свои двуручные дубины. Гуж говорит: «Мы охранять тронный зал!», Зубец продолжает: «Где ваш сопровождение?»

Персонажи могут перехитрить холмовых гигантов с помощью правдоподобного вранья, например, «Мы шпионим для Принцессы Сериссы, прибыли доставить информацию о её отце!» или «Принцесса Серисса сказала вам, что мы придем... или вы забыли??» Пусть лжец совершит проверку Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) гигантов. (Бросьте кубик один раз за обоих гигантов.) Если персонаж выиграет проверку, Гуж и Зубец обмениваются взглядами, пожимают плечами, открывают двери, и приглашают персонажей войти в тронный зал. Если гиганты выигрывают проверку, они атакуют. Также они атакуют персонажи, что пытаются проскользнуть мимо них без подходящего сопровождения.

Гужу и Зубцу не разрешено входить в тронный зал, и они не покидают свой пост, чтобы присоединится к битвам в других зонах, чтобы не навлечь гнев Императора Утора.

Зал Трона Драконьих Черепов

Тронный зал Вихря походит на амфитеатр. Каменные трибуны выходят на овальную комнату, с бассейном, что 50 футов в глубину. В центре трибун есть углубление с аркой и двумя дверьми в ней. Подводный проход, что ведет из нижней части бассейна в отверстие (зона 1), создан служить маршрутом отступления. В дальнем конце прохода опущенная решетка, что не дает попасть в отверстие.

Лицом к бассейну и к дверям, стоят три огромных трона. Центральный вырезан из цельного куска обсидиана, в качестве основания используются четыре черепа синих драконов, и он парит на высоте в 1 фут. Персонажи, что успешно пройдут проверку Интеллекта (Магия) или Интеллекта (История) Сл 18, распознают в этом объекте *Трон Драконьих Черепов* (смотрите приложение В). Два меньших трона по бокам сделаны из кораллов и гигантских ракушек.

Серисса восседает на *Троне Драконьих Черепов*, окруженная двумя ее советниками, Императором Утором и Йимрит (смотрите приложение С). Серисса носит Скипетр Королнора (смотрите «Сокровища») в качестве подвески, привязанной ламинарией к ожерелью.

Серисса — **штормовой гигант** и имеет следующие характеристики:

- Она имеет 200 хитов и одета в шкурную броню (КД 14).
- Она вооружена деревянной кувалдой, сделанной из мачты военного корабля, вместо двуручного меча. Она имеет +14 к попаданию с этим оружием, которое имеет дальность 10 футов и наносит 30 (6к6 +9) дробящего урона при попадании.
- Все время, пока она владеет Скипетром Королнора, она может использовать силы *Трона Драконьих Черепов*.

Утор — **штормовой гигант**, имеет следующие характеристики:

- Он имеет 272 хита.
- Он вооружен гигантским трезубцем командования рыбами вместо двуручного меча. Утор имеет +14 к попаданию с этим оружием, которое имеет дальность 10 футов и наносит 19 (3к6 + 9) колющего урона при попадании, или 22 (3к8 +9) колющего урона, если используется двумя руками.

Дела с Сериссой

До тех пор, пока она не получила доказательств обратного, Серисса верит, что ее отец жив. Когда она была ребенком, ее мать взяла ее в путешествие по Побережью Мечей и Островам Муншае, где она встретил маленький народ, что был добрым и щедрым.

Серисса думает, что гиганты и малый народ могут мирно сосуществовать, хотя Йимрит и Утор считают иначе. Серисса оплакивает смерть своей матери. Тело Королевы Нери вызволили из группы островов, что люди называют Красными Скалами. Один из штормовых гигантов, нашедший тело, также нашел и деревянную монету, со знаком отличия в виде Золотого Гуся, и отдал ее Сериссе, думая, что она принадлежала ее матери. Серисса никому не говорила о монете. Она не знает, что она представляет собой и надеется найти того, кто знает.

Если персонажи получают аудиенцию с Сериссой, она терпеливо и внимательно выслушивает что они хотят сказать. Если персонажи заинтересованы в прекращении беспорядков в гигантском обществе, она дает им деревянную монету и просит выяснить, откуда она взялась. Она верит, что люди, которые убили ее мать, могут также стоять за похищением её отца, и деревянная монета единственный ключ к его местонахождению. Если персонажи принимают задание Сериссы, она ведет их в пещеру для медитации (зона 18) и использует ее силу телепортации, чтобы вернуть их обратно на материк (или куда-нибудь еще, куда они хотят отправиться). Также, она позволяет им оставить себе деревянную монету. Значение монеты раскрывается в Главе 11, «В ловушке щупалец.». Если персонажи принимаются за поиски Гекатона, Серисса предлагает им взять с собой *раковину телепортации*, чтобы, в случае чего, они могли безопасно вернуться в Вихрь. Если по каким-то причинам у персонажей нет раковины, Серисса предлагает им другую (взятую у одного из ее гостей).

Если персонажи атакуют Сериссу, она использует силы Трона Драконьего Черепа против них. Если они делают заявления против ее сестер, Серисса реагирует в соответствии с разделом «Развитие событий» в зоне 14.

Дела с Утором

Утор искренне заботится о Сериссе и делает все, что в его силах, чтобы не злить ее, не пугать и не подрывать ее авторитет. Он советует ей не верить маленькому народу, но в остальном не вмешивается в ее переговоры с персонажами. Если они причинят вред ей или другим членам королевской семьи, Утор рассвирепеет и атакует их до тех пор, пока Серисса не скажет ему остановиться.

Дела с Йимрит

За короткое время Йимрит удалось стать кем-то вроде приемной матери всем трем дочерям Гекатона. Йимрит пытается раздавить любой альянс между штормовыми гигантами и малым народом, говоря Сериссе, что авантюристам нельзя доверять, торопливо добавляя, «Все мы знаем, что это они убили твою мать и похитили твоего отца!». Йимрит мгновенно понимает, что плохо выбирала слова, ведь откуда она могла знать, что Гекатон похищен? Если игроки не смогли поймать ее на, изобличающих ее, словах, пусть Серисса и все персонажи сделают проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15. Те, кто преуспели в проверке, понимают, что на самом деле Йимрит знает больше, чем показывает.

Если персонажи обвиняет Йимрит, что она дракон в маскировки, она выражает возмущение в связи с обвинением и пытается объяснить Сериссе, что это утверждение является уловкой, чтобы посеять раздор во дворе штормовых гигантов. Несмотря на слова Йимрит, Серисса склонна выдать персонажам кредит доверия. Когда Йимрит становится ясно, что порушить симпатию Сериссы к малому народцу одними только словами не удастся, драконихa начинает продумывать стратегию отступления.

Использование *развеивания магии* на Йимрит не раскрывает ее истинной формы, но контакт с *полем антимагии* заставит ее обернуться драконом. Маловероятно, что у персонажей будет доступ к такой могущественной магии, но, если ничего не помогает, они могут просто напасть на ее. Йимрит не возвращается в драконью форму в этом столкновении. В свой первый ход в бою, она проклинает персонажей на языке драконов, декларируя, что все гиганты и малый народ прокляты, и срывает *Скипетр Королнора* с шеи Сериссы. В свой следующий ход, она телепортируется прочь. Если она не может использовать заклинание телепортации на себя по каким-то причинам, она бежит сквозь круглый бассейн в полу и плывет из крепости к поверхности. (До тех пор, пока она в форме штормового гиганта, Йимрит может дышать под водой.). Если скипетр сорвали, когда Серисса сидела на *Троне Драконьих Черепов*, то тогда она парализована (смотрите описание трона в приложении В для деталей).

Если персонажи никак не провоцируют Йимрит, она позволяет им уйти и попытаться выполнить задание Сериссы, будучи убеждена, что им никогда не удастся найти Короля Гекатона. В то же время, уверенность Сериссы в способностях персонажей сеет сомнения в уме Йимрит (смотри «Развитие событий»).

Сокровище

Серисса носит *Скипетр Королнора*, который позволяет ей восседать на *Троне Драконьих Черепов* и не страдать от его магических сил. Только еще одно сокровище можно найти здесь, это *трезубец командования рыбами* Утора, который увеличивается или сжимается по размеру для любого, кто настраивается на предмет.

Развитие событий

Если персонажи выковали альянс с Сериссой, или разоблачили Йимрит, как злостную обманщицу, голубой дракон возвращается в свою пещеру в пустыне Анорох, и не встречается снова до главы 12, «Рок пустыни»

Есть вероятность, что персонажи могли получить свиток воскрешения где-то в приключении, в этом случае они могут предложить использовать заклинание на Королеве Нери и вернуть ее из мертвых. Если они это предлагают, Серисса приводит их в затопленную гробницу ее матери (зона 24), или приносит тело к ним. Если Нери возвращается к жизни. она заменяет Йимрит на позиции советника Сериссы, и Серисса вознаграждается персонажей магическими предметами из морского сундука, из королевской сокровищницы (зона 16). Королева Нери, как Серисса, имеет симпатию к малому народу, и она также, как и они, хочет выяснить, что случилось с Гекатоном.

16. Королевская сокровищница

Тридцать четыре ржавых якоря свисают на металлических цепях, подвешенных к 50-футовому потолку в этой комнате, по одной на каждый 10-футовый квадрат. Штормовые гиганты собрали якоря с разбитых кораблей и перенесли их сюда. Каждый якорь весит 3,000 фунтов и висит на высоте 40 футов над полом. Два из них являются частью ловушки (смотрите «Ловушка»)

Комната содержит три ящика, две бочки, массивный морской сундук и два сундука-анемоны.

Ловушка

Внутри комнаты, в полу, есть нажимная плита, которую штормовые гиганты перешагивают. Нажимная плита заполняет два 10-футовых квадрата (каждый помечен буквой «Т» на карте). Любой, кто осматривает пол в поисках ловушки перед входом в комнату, обнаруживает нажимную плиту при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17. Помещение 250, или больше, фунтов на плиту, заставляет якорь упасть на помеченные квадраты. Существа на помеченных квадратах должны пройти спасбросок по Ловкости Сл 15, или быть раздавленным упавшим якорем на 44 (8к10) дробящего урона. Через минуту, после срабатывания ловушки, механизм прячется в стене, потолки затягивают цепь обратно, заставляя якоря возвращаться на место, что означает, что ловушка взведена снова. В качестве действия, персонаж может обезвредить нажимную плиту (вбив клин или железный шип в ее шов, чтобы не дать пластине снова двигаться), пройдя успешную проверку Ловкости Сл 15.

Сокровище

Первый ящик содержит шесть гигантских ковров, сделанных из полосок мягких водорослей. Каждый ковер представляет из себя 20 футовый квадрат, весом в 250 фунтов, стоящий 250 зм. Второй ящик содержит *аппарат Квалиша*, добытый из трюма разбитой гномской подводной лодки. Третий ящик содержит сотни побрякушек, добытых с морского дна — дань различных эльфийских племен королю штормовых гигантов. Все возможные безделушки, от ничего не стоящих пустышек, до отличных статуэток и ювелирных изделий натасканных с обломков кораблей. Общий вес дани — 100 фунтов, и общая цена — 10,000 зм.

Две бочки полны изысканного вина (стоимостью 2,500 зм каждая) и весит 2,500 фунтов каждая.

Морской сундук 12 футов в длину, 9 футов в высоту и 9 футов в глубину, с крышкой в виде половины бочки. Замочная скважина в замке слишком велика, чтобы использовать обычные воровские инструменты. Маленький персонаж может протиснуться внутрь запирающего механизма и взломать его, пройдя проверку Ловкости Сл 16. Чтобы поднять тяжелую крышку, требуется пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Сундук содержит десять маленьких, сделанных людьми, незапертых сундуков, поднятых с морского дна. Каждый маленький сундук содержит 3к6 х 100 зм в монетах разных достоинств. Среди сундуков лежит 1к4 + 1 магических предметов. Бросьте кубик по таблице магических предметов H в главе 7 *Руководства Мастера* для первых двух предметов и по таблице магических предметов F для остальных.

Первый сундук-анемона содержит шесть, размером с грейпфрут, розовых жемчужин (стоимостью 500 зм каждая). Второй сундук-анемона содержит шесть *зелий размера гигантов* (смотрите приложение В) в фиолетовых и зеленых коралловых склянках, размером под маленьких и средних существ. Каждая склянка стоит 25 зм.

17. Комната совета

Здесь Король Гекатон устраивал личные встречи. Стол из ракушки мидии установлен в центре комнаты. Вдоль стен расположены гигантские книжные шкафы, покрытые навигационными картами с затонувших кораблей, а также два сундука-анемона (каждый содержит 3к6 х 100 пм). Вогнутая стена на юге имеет гигантскую секретную дверь посередине. Она ведет к спиральной лестнице, что ведет наверх к зоне 32 и вниз, к зоне 11.

18. Пещера медитаций

Естественная пещера содержит множество биолюменисцентных лишайников, кораллов, улиток и морских звезд, облепивших сырые стены. С помощью заклинания *обнаружения магии* [detect magic], можно увидеть, пересекающиеся ауры магии вызова, прорицания и воплощения. В течение многих лет, штормовые гиганты научились, как настроится на магию в этой пещере и использовать её естественные магические способности.

Чтобы настроится на пещеру, существо должно потратить короткий отдых на медитацию внутри пещеры. В процессе медитации, существо не должно осуществлять любую напряженную активность. Если короткий отдых прерывается, настройка не удается. В случае успеха, в конце короткого отдыха, существо понимает магические свойства пещеры и может использовать их, как описано ниже.

Только одно существо может быть настроено на пещеру единовременно. Настройка оканчивается сразу же, после того, как существо покинет пещеру. Существо, настроенное на пещеру, может использовать действие, чтобы произнести одно из следующих заклинаний: *ясновидение* [clairvoyance], *опознание* [identify], *послание* [sending], *телепортация* [teleport].

Развитие событий

Король Гекатон часто использовал волшебное свойство пещеры, чтобы организовывать встречи с нижестоящими гигантами, и время от времени пользовался телепортацией, чтобы отправлять гостей в отдаленные места. Если Серисса с партией в хороших отношениях, она может воспользоваться пещерой, чтобы отправить персонажей куда тем потребуется после того, как они завершат дела в Вихре.

19. Загоны с акулами

Эти пещеры погружены в воду. Опущенная решетка закрывает путь из основной пещеры к отверстию (зона 1), и также опущенные решетки не дают десяти охотничьим акулам покинуть четыре боковые пещеры. Акулы воспользуются любой возможностью улизнуть из своих вольеров, и атакуют любых встречных существ кроме штормовых гигантов, которые попадутся им на пути. Штормовые гиганты держат акул для защиты, выпуская их в отверстие в случае большого нападения на крепость. Также они используют акульи шкуры в изготовлении модных аксессуаров, а акульи зубы — в изготовлении оружия (смотри зону 20).

Сокровища

В главной пещере находится два гигантских моллюска. Содержимое моллюсков определяется по таблице Гигантский Моллюск (смотри врезку «Вихрь: общее описание»).

20. Оружейная

Из этой заполненной воздухом комнаты в заполненный воздухом проход к востоку от нее ведет дверь. Три лестницы спускаются вниз в затопленные зоны на юго-востоке, севере и северо-востоке отсюда. Лестница на юго-востоке спускается на 30 футов и приводит в зону 19. Лестница на севере спускается на 30 футов и ведет в зону 21. Лестница на северо-востоке спускается на 30 футов, приводя к тоннелю, закрытому опущенной решеткой. За ней находится отверстие (зона 1).

Сама комната представляет собой арсенал, в котором содержится оружия и броня, используемые штормовыми гигантами. Обыск комнаты приносит четыре посоха, сделанных из мачт затонувших кораблей, большой бочонок, в котором стоят шесть трезубцев, открытый ящик с десятью покрытыми кораллами камнями, а также манекен размером со штормового гиганта, на котором надет комплект золотых чешуйчатых доспехов (смотри «Сокровища»). На стенах висят три огромных шита, сделанных из панциря драконьей черепахи, и шесть массивных двуручных мечей, эфесы которых инкрустированы кораллами, а клинки из заостренной китовой кости дополнительно усилены акульими зубами. Щиты и оружие не особо ценны, особенно учитывая их вес.

В стене к югу есть секретная дверь размером для гиганта, которая ведет к спиральной лестнице, поднимающейся к зоне 30 и спускающейся к зоне 8.

Сокровища

Золотой чешуйчатый доспех размером для гиганта стоит 10,000зм и весит 1,000 фунтов.

21. Храм Стронмауса

В этой подводной пещере 50-футовый пирамидальный потолок, а стены начинают сходиться к центру с высоты 30 футов. Безвредные Биолюменисцентные медузы тускло освещают 40-футовую статую Стронмауса, бога штормовых гигантов, стоящую в центре комнаты. Стронмаус выглядит как властный штормовой гигант с обнаженной грудью, кудрявой бородой, острым трезубцем и нижней частью тела, превратившейся в волну; статуя полностью вырезана из камня. Стены храма покрыты барельефами, изображающими штормовых гигантов, которые едут верхом на китах, сражаются с драконьими черепахами, трубят в роги из раковин, призывая гигантских крабов, гигантских осьминогов, скатов и косяки рыб. Безвредные морские звезды и морские гребешки висят на стенах и сгрудились у основания статуи.

Персонажи, которые осматривают статую и делают успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, могут увидеть отметины на неровном полу, которые свидетельствуют о том, что статую недавно сдвигали в сторону. Чтобы отодвинуть статую нужно существо размером и силой как у штормового гиганта, но персонажи могут оттянуть статую в сторону, обвязав ее веревками и сделав успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 22. Если так сделать, то статуя разломится, и под ней можно увидеть затопленную шахту шириной 15 футов, которая уходит вглубь на 39 футов, затем начинает загибаться на запад и приводит к затопленной гробнице Королевы Нери (зона 22).

Сокровища

В юго-западном углу комнаты находится гигантский двустворчатый моллюск. Его содержимое можно определить по таблице «Гигантская раковина моллюска» (смотри врезку «Вихрь: общее описание»).

Развитие событий

Если персонажи осквернят статую Стронмауса, сломав ее, из нее как будто начинает сочиться кровь, которая заливает окружающую воду и привлекает двух **гигантских акул**, которые прибывают минуту спустя. Акулы заплывают в храм через открытый проход, ведущий к отверстию (зона 1).

22. Королевская гробница

Биолюменисцентные рыбы плавают по этому подводному помещению, тускло освещая прекрасный саркофаг, инкрустированный синими кораллами, крышка которого восхитительно вырезана в форме умершей жену Короля Гекатона, Нери. Королева штормовых гигантов лежит внутри, ее тело с ног до головы закутано в черный саван. Чтобы отодвинуть крышку саркофага потребуется проверка Силы (Атлетика) Сл 22.

По стенам стоят десять саркофагов в вертикальном положении, их покрывшиеся ракушками крышки изображают штормовых гигантов из королевского рода. Эти герметичные саркофаги содержат покрывшиеся лишайниками останки и поржавевшие двуручные мечи предыдущих королей штормовых гигантов. Персонаж может попытаться открыть саркофаг, для чего нужна успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 20. Использование фомки или иного подобного предмета дает преимущество на проверку.

Сокровища

Королева Нери погребена в венце из сиреневого коралла, украшенном маленькими черными жемчужинами (стоимостью 7,500зм) и ожерелье из кораллов и жемчуга (стоимостью 2,500зм).

23. Бассейн ясновидения

Основная особенность этой не затопленной комнаты — полукруглый бассейн диаметром 20 футов и глубиной 10 футов в центре. Он заполнен пресной водой. Каменный бортик, окружающий бассейн, высотой и толщиной в 5 футов. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic], сколдованное на бассейн, показывает ауру магии прорицания [divination magic].

У бассейна 3 заряда. Пока вода в бассейне чистая, существо может прикоснуться к бассейну и потратить 1 заряд, чтобы сколдовать заклинание *ясновидение* [clairvoyance]. Цель заклинания появляется на поверхности воды. Бассейн восстанавливает все потраченные заряды ежедневно на рассвете.

В северо-западной стене находится потайная дверь размером для гиганта. Она ведет к винтовой лестнице, ведущей вверх в зону 31 и вниз в зону 6.

24. Кабинет

В этой комнате стоит большой стол из раковин мидий и большая бочка, которую гиганты используют как табурет. Стеллаж из корпуса затонувшего корабля стоит у одной из стен. Полки уставлены побрякушками, которые гиганты собрали с кораблей, затянутых в отверстие (зона 1).

Сокровища

На полке высотой 15 футов стоит золотая астролябия гномьего производства (стоимостью 2,500зм), рядом с которой лежат части механизма какого-то большого устройства или металлической машины (подводная лодка гномьего изготовления, хотя персонажи не могут этого понять). На другой полке на высоте 20 футов лежит магический предмет (киньте по таблице Магических Предметов в главе 7 *Руководства Мастера*).

25. Библиотека

В этой комнате стоят массивные, от пола до потолка, стеллажи из окаменелого дерева. На них лежат стопки 600-фунтовых камней диаметром по 4 фута, на которых вырезаны руны на Детеке (алфавите дварфов). На этих камнях записаны различные географические открытия, включая местонахождение обломков кораблей, крепостей сахуагинов, королевств морских эльфов и логовищ драконьих черепах. Также на этих камнях записаны басни, которые должны передаваться из поколения в поколение, включая предостерегающие истории о падении древней Остории и записи о древней войне гигантов против драконов. На других камнях написаны молитвы и древние ритуалы, большинство из них относятся к культу Стронмауса, бога-покровителя штормовых гигантов. На нескольких камнях записаны заклинания.

Сокровища

На пяти камнях нанесены следующие заклинания волшебника: *преграда магии* [antimagic field], *призыв элементаля* [conjure elemental], *изготовление* [fabricate], *знание легенд* [legend lore] и *изменение формы камня* [stone shape]. Камни функционируют как страницы книги заклинаний, но каждый весит 600 фунтов. Персонаж, у которого есть книга заклинаний может их записать.

26. Чертоги Утора

Эта затопленная пещера принадлежит Императору Утору. Там и сям растут ковры из водорослей, а на неровном полу лежат три гигантских двустворчатых моллюска. Содержимое моллюсков можно узнать по таблице «Гигантская раковина моллюска» (смотри врезку «Вихрь: общее описание»).

27. Хранилища

Если в зоне 14 играет музыка, ее слышно отсюда. Здесь штормовые гиганты хранят свои продовольственные запасы в ящиках, бочках и сундуках из анемон. Некоторая еда собрана из обломков кораблей, некоторая добыта на охоте. В ящиках и бочках в основном лобстеры, крабы и рыба, которых гиганты варят или едят сырыми. Объедки складываются в анемон, где они медленно поедаются.

Любой громкий шум здесь пробуждает гигантов в зоне 29 и настораживает гигантов в зоне 14.

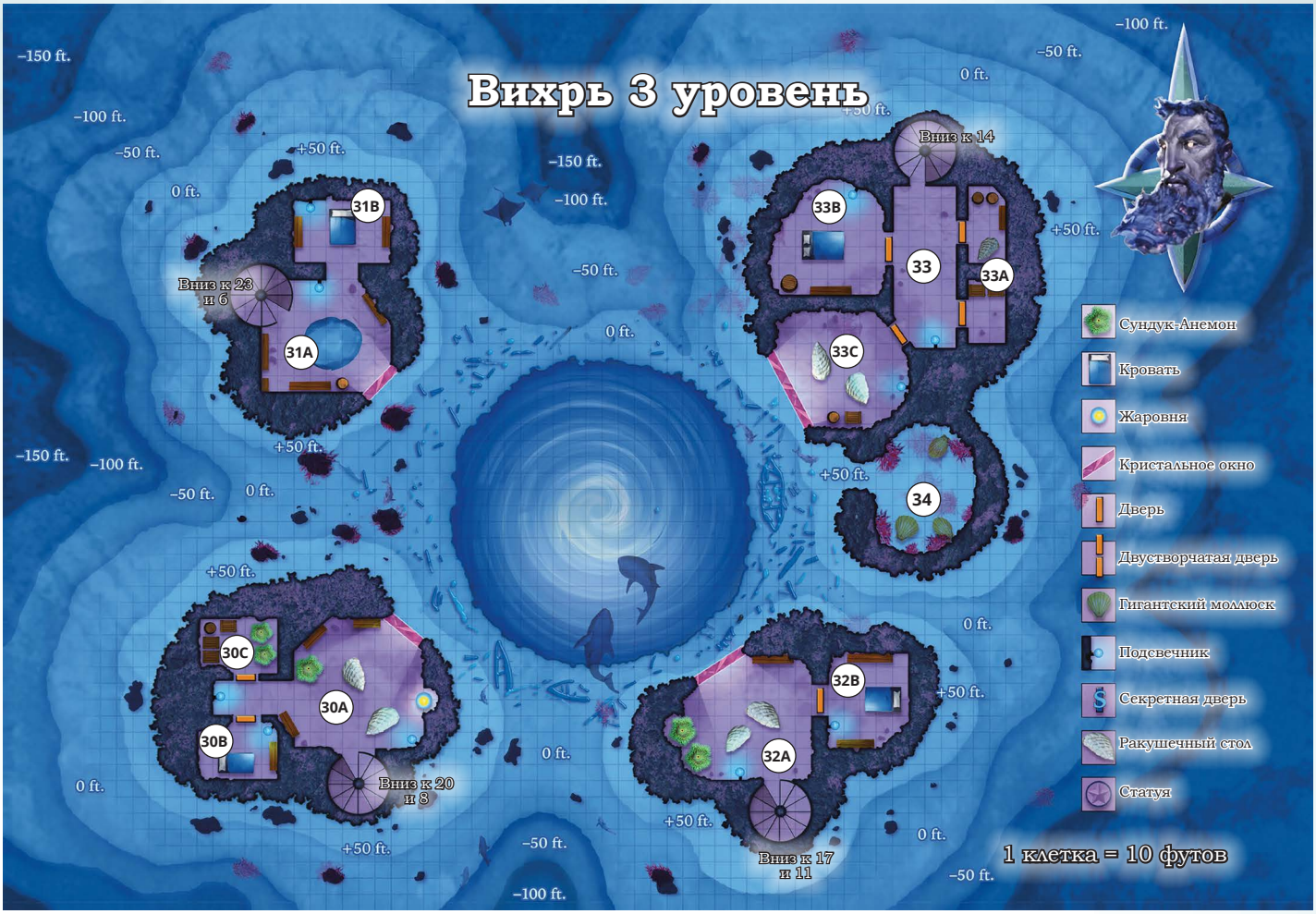
28. Кухня

Если в зоне 14 играет музыка, она четко слышна здесь. Здесь штормовые гиганты готовят свою еду. В этой пещере находится два стола из раковин мидий и четыре анемоны, в которые помещаются отходы, и где они медленно поглощаются. Пар подымается из бассейна кипящей воды, в которой живьем варятся крабы и лобстеры.

Любой громкий шум здесь пробуждает гигантов в зоне 29 и настораживает гигантов в зоне 14.

29. Спящая охрана

Если только из не разбудили и не вызвали куда-то, здесь в центре заполненной водой комнаты плавают два спящих **штормовых гиганта**, их конечности обмотаны ламинариями, чтобы течением гигантов не унесло куда-нибудь. Они просыпаются если их атаковать или иным образом побеспокоить. Гиганты чувствуют течения, так что любое проплывающее через комнату существо должно сделать проверку Ловкости (Скрытности) Сл 19, чтобы не разбудить гигантов.



Карта 10.2: Вихрь, 2 уровень

Сокровища

В этой комнате три гигантских двустворчатых моллюска и сундук их анемоны. Содержимое моллюсков можно узнать по таблице «Гигантская раковина моллюска» (смотри врезку «Вихрь: общее описание»). В сундуке 1к4+1 мешков из пузыря акулы. В каждом 1к4×100пм.

30. Башня Мирран

30A. Жилая комната

В стенах гостиной вырезаны изображения гигантских медуз и гигантских угрей, а поросль биолюминесцентного лишайника на изображениях медуз заставляет их светиться. Кристаллическое окно, выходящее на внутреннюю часть крепости, предоставляет отличный обзор крутящейся воронки, отверстия и других башен верхнего уровня Вихря. Столы из раковин мидий в центре комнаты уставлены блюдами с вареными лобстерами, а также съедобными морскими ежами и рыбой, а в ящиках и на полках полно всякой утвари. На северной стене висит двуручный меч с рукоятью из китовой кости и лезвием, дополненным акульими зубами.

Если ее жизнь под угрозой, и она вынуждена бежать в свою башню, Мирран вооружается висящим на стене двуручным мечом и обдумывает свой следующий ход, глядя из окна. Она слишком горда, чтобы бежать из Вихря и бросить то, что, по ее мнению, принадлежит ей по праву рождения.

30B. Спальня

У кровати Мирран резной коралловый каркас, матрас из мягкого лишайника накрыт одеялом из сушеных ламинарий. В высоком гардеробе находятся ее одеяния, некоторые текстильные, некоторые из ламинарий. На внутренней стороне двери висит зеркало в коралловой раме.

30C. Сокровищница

Свои сокровища, большей частью происходящие из обломков кораблекрушений Мирран хранит здесь. В комнате два сундука из анемоны, четыре больших ящика и 500-фунтовая бочка, в которой 50 галлонов эля.

В одном сундуке из анемоны находится семь ювелирных украшений размером для гиганта, включая инкрустированную перламутром и драгоценными камнями тиару из китовой кости (2,500зм), три жемчужных ожерелья (2,500 зм каждое), пара коралловых серег с жемчужинами (1,500зм за пару) и платиновое ожерелье, украшенное зубами акулы (1,500зм).

Во втором сундуке из анемоны 600пм и 1к4 магических вещей. Первую из них определите броском по Таблице Магических Вещей G в главе 7 *Руководства Мастера*, а остальные бросками по таблице D.

В первом ящике 20 рулонов превосходного шелка (стоимостью 250зм каждый). Во втором ящике находится деревянная колесница с золотыми колпаками на колесах (стоимостью 500зм). В третьем ящике находится 30 десятифунтовых мешков шафрана (150зм каждый). В четвертом ящике находится надежно завернутый набор мебели для обеденной комнаты, включая большой стол и восемь стульев, вырезанных из темного дерева и инкрустированных золотом. Этот набор стоит 2,500зм, но перевозить его будет крайне неудобно.

31. Башня Ним.

31A. Горячая баня

Стены этой комнаты раскрашен так, чтобы напоминать светлый коралловый лес. Пять **паровых мефитов** плавают в бассейне соленой воды на полу. Их тельца производят достаточно тепла чтобы поддерживать температуру в бассейне. Вся комната наполнена паром, который осел на кристальном окне, выходящем на отверстие к юго-востоку. Мефиты глумятся над незнакомцами, но слишком ленивы, чтобы драться, кроме как в случаях, когда приходится защищать себя.

На стеллажах по стенам разложены всякие бесполезные побрякушки, которые Ним собрала с обломков кораблей, включая несколько человеческих черепов, с приросшими к ним ракушками.

31B. Спальня

Каркас кровати Ним сделан из дерева из обломков кораблей и укрыта эластичным покрывалом из колючей шкуры осьминога. «Матрас» сделан из шкуры акулы, набитой лишайниками, и укрыт одеялом из сушеных ламинарий. По бокам кровати стоят два гардероба. В западном висят пышные наряды из текстиля и ламинарий. В восточном на внешней стороне двери находится зеркало в коралловой раме, а внутри шкафа множество пар кожаных сандалий (на полках) и большой незапертый сундук, в которым личные сокровища Ним.

Сокровища. Персонажи, обыскавшие сундук, обнаруживают в нем 500пм, четыре коралловых браслета (250зм каждый), тиара из черных кораллов, украшенная двумя красными жемчужинами (стоимостью 2,500зм), и 1к4 магических предметов. Предметы можно определить по Таблице Магических Предметов G в главе 7 *Руководства Мастера* в отношении первой вещи, и по Таблице B в отношении остальных.

32. Башня Сериссы

32A. Жилая комната

Из широкого кристаллического окна открывается захватывающий дух вид на воронку, отверстие и другие башни крепости. На окне занавески из ламинарий, подвязанные куском веревки. На стенах висят гобелены из ламинарий и ракушек, сотканные морскими эльфами. В 10-футовом комоде под гобеленами на северной стене находится множество разных безделушек, собранных из обломков кораблекрушений. Из остальной обстановки здесь есть стол из раковин мидий и два сундука из анемоны. Один из сундуков содержит объедки, которые постепенно поглощаются. Другой обит изнутри акульим пузырем и содержит дюжины съедобных морских ежей.

Сокровища. Персонажи, обыскавшие безделушки в комоде, находят 1к3 магических вещей. Их можно определить броском по Таблице Магических Вещей F в главе 7 *Руководства Мастера* для первой вещи, и броском по Таблице B для остальных вещей.

32B. Опочивальня.

Кровать Сериссы изготовлена из оставшегося после кораблекрушений корабельного дерева, покрытого усоногими рачками, с простынями из парусины и стеганным матрасом, набитым перьями птицы рух. Также меблировка включает в себя деревянный шкаф, который полон одежды, подходящей по размеру и статусу принцессе гиганту, некоторые вещи сделаны из тканей, а некоторые из ламинарии; полка, на которой выстроено пятнадцать вытащенных после кораблекрушения сундуков со скарбом; на двери висит зеркало в оправе из кораллов.

Сокровище. Серисса использует сундуки чтоб хранить в них свои, гигантских размеров, ювелирные украшения. В одном из сундуков лежит два жемчужных ожерелья (стоимостью 2500 зм каждое), которые ей подарила мама. Другие содержат пурпурную коралловую диадему, декорированную перламутровыми раковинами (стоимостью 750 зм), три пары коралловых браслетов (750 зм каждый), коралловое кольцо, которое волшебным образом по желанию владельца меняет цвет (250зм), ожерелье из ламинарии и раковин (25 зм).

33. Королевская башня

Эта башня принадлежит королю и королеве штормовых гигантов. Наверху винтовой лестницы находится великолепный зал со сводчатым потолком, охраняемый **штормовым гигантом**, который по стойке смирно стоит в центре комнаты. Гигант мечет во врагов молнию, а затем кидается врукопашную с мечом наголо. Он будет здесь, если только Утор не прикажет ему переместиться куда-то еще.

Двойная дверь в восточной стене открывается в складские помещения (зона 33A). Дверь на западной стене открывается в королевскую опочивальню (зона 33B). В юго-западном углу находиться дверь, ведущая в личные покои короля. (зона 33C).

33A. Склад

Здесь хранятся бочки превосходного вина, большие ящики с едой и буфет, наполненный коралловыми тарелками и столовыми приборами.

33B. Спальня

Каркас кровати короля Гекатона выполнен из костей дракона с массивным, резным, коралловым изголовьем, которое изображает короля штормовых гигантов, который повергает, ударом трезубца в голову, древнего синего дракона. Матрас изготовлен из шкуры Кракена и набит перьями птицы рух, простыни сделаны из парусов затонувших кораблей. Возле огромного деревянного гардероба, наполненного королевскими одеяниями хозяев комнаты, стоит огромная деревянная бочка с вином.

Сокровище. Изголовье кровати, это изумительное произведение искусства, которое неповрежденном виде стоит 50 000 золотых. Оно 20 футов в длину и высоту, 5 футов толщиной и весит 7500 фунтов.

33C. Королевские покои.

Большое окно, забранное огромным кристаллом, открывает величественный вид на водоворот, отверстие, и башни Вихря. Киты, акулы и косяки рыб бесстрастно проплывают мимо. На северной стене убежища висят чучела голов взрослого красного дракона, взрослого белого дракона и взрослой дракочерепахи. На стенах горделиво висят копья, трезубцы, сети гигантских размеров. Также тут находиться пара стульев из ракушек гигантских мидий, 500 фунтовая бочка с солью, и клеть, переполненная раковинами гигантских устриц.

34. Пост охраны

В этой пещере, которая также служит сторожевым постом для двух **штормовых гигантов**, обитает девять **гигантских крабов**. Крабы не представляют опасности, если их не атаковать. Гиганты периодически покидают этот пост и отправляются патрулировать воды вокруг Вихря.

В пещере находится три гигантских двустворчатых моллюска. Содержимое моллюсков можно узнать по таблице «Гигантская раковина моллюска» (смотри врезку «Вихрь: общее описание»).

> **Продвижение персонажей**
>
> Персонажи не получают уровень в конце этой главы и будут все еще 9го уровня, когда начнут главу 11 «В ловушке щупалец».

Глава 11: В ловушке щупалец

Король Гекатон оказался в лапах оперативников сообщества кракена. Если персонажи заключат альянс с принцессой Сериссой и согласятся найти ее отца, она дает им деревянную монету, на которой нарисовано изображение золотого гуся, которую нашли рядом с трупом ее убитой матери, Королевы Нери. Серисса предполагает (верно), что монета была случайно выронена одним из убийц.

Персонажи начинают эту часть своей миссии с того, чтобы проследить путь этой игровой фишки до ее владельца, Лорда Хаспера Драйлунда из Яртара. Этот дворянин пытается путем политического маневрирования стать новым Водным Бароном города. Он содержит казино на борту речного корабля под названием Великая Дама. Богатые посетители заведения Лорда Драйлунда — именно те, кто влияют на происходящее в Яртаре, и он пытается впечатлить их или загнать в долги. Днем и ночью они приходят на корабль, и меняют деньги на деревянные игровые фишки, называемые «золотые гуси». Они ужинают наивеликолепнейшим образом приготовленной едой, танцуют под прекрасную музыку, и проигрывают свои фишки на игровых столах под зорким присмотром начальницы охраны, волшебницы Пау Минь.

Чтобы понять, откуда взялась деревянная монета, потребуется некоторое расследование, и, возможно, помощь одной или более фракций. Когда будет установлено, что монета прибыла из казино на борту речного корабля в Яртаре, придет пора действовать. Персонажи должны будут напасть или прокрасться на корабль, чтобы добраться до Лорда Драйлунда, потому что только он знает где находится Король Гекатон. При допросе с пристрастием Драйлунд рассказывает, что король штормовых гигантов содержится на борту защищенного от воздействия ясновидения судна под названием Моркот, которое курсирует между остовами Бесследного моря, вдали от пытливых глаз. Предательство Драйлунда тут же сопровождается его смертью, так как Сларкретел из глубины Бесследного моря с помощью телепатии убивает коррумпированного дворянина.

Глава завершается охотой персонажей за Моркотом и освобождением Короля Гекатона, и, возможно, ужасающим столкновением с самим кракеном.

Золотой гусь

Деревянная монета, данная персонажам принцессой Сериссой, ничем особым не примечательна и довольно проста в изготовлении. По размеру она примерно вдвое меньше обычной золотой монеты, и в ней нет ничего магического. Заклинание *знание легенд* [legend lore] не дает никаких подсказок о ее происхождении, так как монета не легендарная.

Персонаж с предысторией, привязанностью или недостатком, как-то связанными с азартными играми или пиршественными залами, знает, что монета — это, скорее всего, игральная фишка. Установление происхождения монеты требует определенного времени простоя, в течение которого персонаж может походить с монетой, показывая ее своим контактам, поспрашивать в разных казино или за взятку получить информацию в местных гильдиях. Чтобы покрыть расходы на такие расследования, персонажу придется потратить золото. После 1к4+1 дней расследования персонаж может сделать проверку Интеллекта (Расследование). При успехе персонаж узнаёт, откуда взялась монета. При провале расследование персонажа заходит в тупик, однако он может попытаться еще раз, потратив определенное количество времени и денег. Сл проверки зависит от того, где именно проводится расследование. В больших городах больше людей и мест, где можно поспрашивать, но и расходов будет больше, чем в небольших городках или деревнях. Информация обобщена в таблице Поиск золотого гуся.

«Золотой гусь»

Вы как ведущий можете решить, что расследование автоматически проваливается, если проводится в таких изолированных местах как острова Руатим или Туэрн, на которых персонажи вряд ли найдут хоть кого-то, знакомого с казино и клубами Яртара. И напротив, Арфисты, Альянс Лордов и Жентарим имеют существенное присутствие в Яртаре. Персонаж, принадлежащий к одной из этих фракций, может выйти с ней на контакт и использовать свои связи, чтобы получить преимущество на проверку Интеллекта (Расследование).

Поиск золотого гуся

Локация	Расходы в день	Сл проверки
Яртар	10зм	10
Крупный город [city] помимо Яртара	10зм	15
Городок [town]	5зм	20
Деревня	2зм	25

Великая дама

Великая дама — искусно украшенный речной корабль (смотри карту 11.1), которым владеет Лорд Хаспер Драйлунд из Яртара (НЗ мужчина тетирец человек). Лорд Драйлунд использует параметры дворянина [noble] со следующими изменениями:

- Лорд Драйлунд не носит брони (КД 11) и говорит на всеобщем, дварфийском и эльфийском.
- Он вооружен рапирой с скрашенным бриллиантами эфесом в форме осьминога (стоимость 2500зм).
- Пока Лорд Драйлунд и Сларкретел находятся на одном плане существования, Лорд Драйлунд считается находящимся в пределах досягаемости телепатии кракена. Пока эта телепатическая связь существует, Сларкретел может использовать действие в свой ход, чтобы нанести Лорду Драйлунду 20 психических повреждений. Этого урона достаточно, чтобы мгновенно убить Лорда Драйлунда.

С рассвета до заката плоскодонный корабль пришвартован в городских доках. Докеры приносят еду и прочие припасы под неусыпным надзором экипажа на палубе.

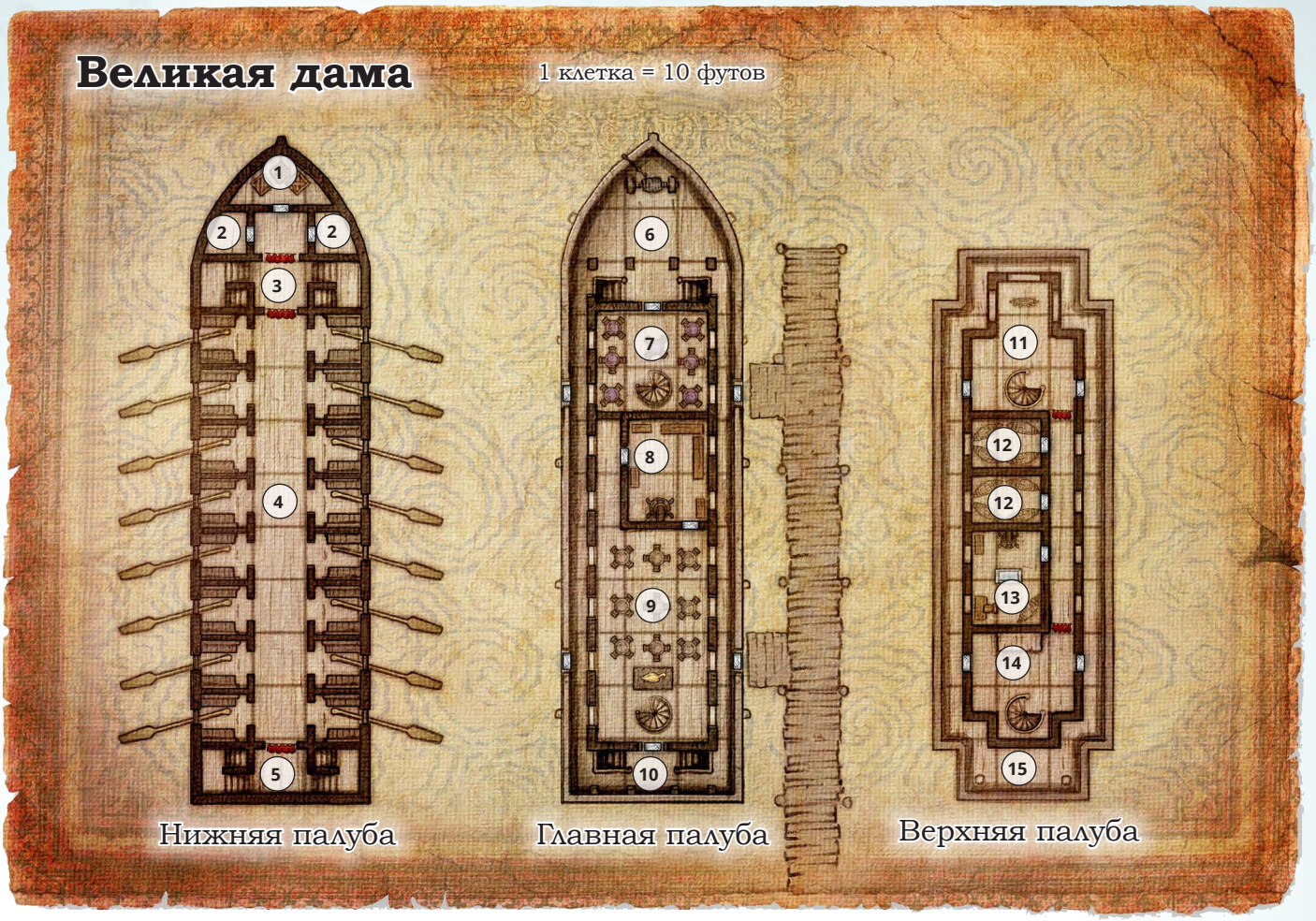
Экипаж состоит из капитана по имени Нелвин Сторн (ЗЗ мужчина тетирец человек **капитан разбойников** [bandit captain]) и восьмерых матросов (НЗ мужчины и женщины тетирцы люди **разбойники** [bandit]). За час до заката толпа **обывателей** [commoners] (32 гребца, 6 поваров, 6 официантов, 12 крупье, 12 человек эскорта и 3 музыканта) прибывает на палубу для осмотра капитаном, который стоит на пирсе рядом с посадочным трапом корабля. Сторн обещает каждому работнику 5зм за хорошую работу, оплата происходит на следующее утро. Как только работники зайдут на борт, гребцам положено явиться на нижнюю палубу (зона 4), поварам и официантам на кухню (зона 8), крупье и эскорту в казино (зона 9), музыкантам в танцевальный зал (зона 14). Богатые, хорошо одетые гости начинают прибывать примерно в то же время, как и гости. Гостям разрешается бродить по кораблю, но рекомендуется не заходить на мостик и в каюты экипажа на верхней палубе (зоны 11-13). Жилых помещений на Великой Даме нету, ни для пассажиров, ни для работников, ни для гостей.

Персонажей, пытающихся войти на корабль в броне или с неспрятанным оружием на корабль не впускают. Тех, кто угрожает кораблю или пытается влезть на него, атакуют. Битва на пирсе распугивает гостей и работников, которые еще не взошли на борт. Также сражение привлекает внимание полудюжины городских **стражников**, патрулирующих верфью которые прибывают через 1к4+2 раундов после его начала и вступают в бой на стороне экипажа.

Приключенцы могут попробовать заменить одного или более работников, или попытаться сойти ща богатых гостей. Персонаж, который хочет попасть на борт таким образом, должен пройти проверку Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) Капитана Строна. При успешной проверке персонаж может взойти на корабль не вызывая подозрений. Если проверку выигрывает Строн, он считает персонажа подозрительным и требует объяснения присутствия персонажа. Сторна на самом деле ответ не интересует, он хочет посмотреть на реакцию персонажа на его вопросы. Если персонаж реагирует неагрессивно, то он может повторить проверку. Если персонаж выиграет эту повторную проверку, то подозрения Сторна утихают и персонажу позволяется войти на борт. Если Сторн выигрывает повторную проверку, то персонажа просят уйти. Тех, кто откажется уйти, атакуют.

Каждый вечер на борт прибывают 2к6х5 хорошо одетых аристократов и членов гильдий (считайте этих гостей невооруженными и небронированными **дворянами** [noble]). Гости, как ожидается, будут проводить время ужиная, общаясь и играя под зорким наблюдением банкира и начальниц службы безопасности Лорда Драйлунда, Пау Минь (Н женщина шу человек). Пау Минь использует параметры мага [mage] со следующими изменениями:

- Пау Минь говорит на Общем, Драконьем, Дварфийском и Эльфийском.
- Вместо *туманного шага* у нее приготовлено заклинание *обнаружение мыслей* [misty step, detect thoughts]
- При себе у нее *сумка хранения* и она одета в *робу змиев* [bag of holding, robe of serpents] (смотри приложение В) с шестью змеями.



Карта 11.1: Великая дама

В указанной выше волшебной сумке у Пау Минь сотни фишек с золотым гусем. Также в сумке она держит обменянные на них деньги. В каждый момент в сумке находится 1к10×100зм. Когда корабль возвращается в порт, Пау Минь расплачивается с выигравшими, собирает всех золотых гусей и передает выручку Лорду Драйлунду, который кладет ее в запертый сундук (в зоне 13). Если Пау Минь заподозрит, что один из гостей жульничает, она колдует заклинание *обнаружения мыслей*, чтобы подтвердить или опровергнуть свои подозрения. Если она убеждена, что кто-то мухлюет, она использует заклинание *внушение* [suggestion], чтобы убедить шулера нырнуть с разбега в реку с палубы корабля.

При условии, что ничто не помешает отбытию, корабль отправляется на живописное плавание вверх по реке на закате. Два матроса следят за гребцами в зоне 4. Капитан Строн и его шесть оставшихся матросов сменяют друг друга на мостике (зона 11). Пау Минь проводит большую часть времени в игральном зале, следя за гостями (зона 9). В середине ночи гребцы разворачивают корабль и направляются обратно в порт, так что гости и работники могут сойти на берег на рассвете. Лорд Драйлунд дает Строну деньги, чтобы рассчитаться с работниками.

Лорд Драйлунд в течение дня остается в своей каюте (зона 13), а потом после отправления выходит, чтобы лично поприветствовать гостей улыбкой и рукопожатием, предлагая своим любимчикам пригоршню бесплатных фишек. Если одного и более гостей он не узнает, то он расспрашивает их, чтобы понять, стоят ли они того, чтобы держать их на борту. Драйлунда больше всего интересуют те, у кого есть политическое влияние в Яртаре, но и с теми, у кого много денег, он познакомиться очень не прочь. Он ожидает, что его гости будут роскошно одеты и не вооружены. Тем, кого заметят носящими скрытно оружие, предлагается выбросить оружие за борт. Тех, кто откажется, бесцеремонно вышвыривает за борт команда.

1. Трюм

В этом небольшом помещении ранится еда и напитки.

2. Гальюн

В каждой из этих маленьких кабинок стоит сильный запах — гости и экипаж приходят, судя испражнить-ся.

3. Передняя лестница

Дверные проемы, ведущие к носу и корме, сокрыты занавесками. Вверх на основную палубу ведет деревянная лестница.

4. Нижняя палуба

На закате гребцы высовывают весла и начинают грести ими, двигая корабль из дока на реку, а двое помощников Капитана Строна ходят туда-сюда по проходу, рявкая команды. Когда корабль пришвартован, весла полностью затянуты внутрь корабля.

5. Кормовая лестница

Дверной проем, ведущие к носу, сокрыт занавесками. Вверх на основную палубу ведет деревянная лестница.

Пау Минь

6. Нос главной палубы.

На столбах, поддерживающих балкон на верхней палубе, висят декоративные фонари. Ржавый ворот, установленные на палубе, используется для поднятия якоря корабля. Обычно ворот крутят два члена экипажа, но одно существо может повернуть его при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 12.

7. Обеденный зал

Этот зал уставлен столами и стульями с узкими извилистыми проходами между ними. Занавески из тончайшего белого шелка, роскошные сиреневые скатерти, дорогие на вид серебряные столовые приборы и громадные хрустальные люстры свидетельствуют об отвратительно расточительном вкусе Лорда Драйлунда в декоре. Деревянная винтовая лестница ведет наверх на мостик (зона 11).

Ужин продолжает подаваться весь вечер, и зал заполнен людьми с заката до полуночи. После полуночи там и сям остаются занятые столики и уставшие официанты.

8. Кухня

Звон посуды и выкрики слышны через двери в это помещение, в котором наемные повара толкаются и бранятся, готовя закуски и блюда для гостей Лорда Драйлунда. Железная плита стоит у одной из стен, ее труба уходит в потолок. После полуночи кухня утихает и повара проводят большую часть времени, убирая беспорядок за собой и поедая собственную стряпню.

9. Казино Золотой гусь

Эта большая каюта была переоборудована в игровой зал, центральным элементом которого является золоченая деревянная скульптура гуся, сидящего на конце стола ближе к корме. Вокруг него расставлены бокалы отличного вина, которые можно свободно брать. Нелестный портрет толстого, пижонистого ухмыляющегося человека (Лорда Драйлунда) висит на стене напротив деревянной винтовой лестницы, ведущей в танцевальный зал (зона 14).

Большая часть этажа занята столами для карточных игр. От заката до рассвета за ними сидят симпатичные крупье, раздающие карты игрокам, за которыми наблюдают небольшие толпы. Через руки наемных работников не проходят реальные деньги. Ставки делаются деревянными игральными фишками, называющимися золотые гуси из-за эмблемы золотого гуся, нарисованной на каждой из них. Лорд Драйлунд общается с гостями, иногда держа своего питомца-осьминога на плече, а затем уходит в свою каюту (зона 13) посчитать деньги или побеседовать один-на-один с кем-то из гостей — обычно это «новая добыча», которую он старается очаровать или подкупить, чтобы она поддержала его политические амбиции.

Вечером игровой зал патрулирует Пау Минь, улыбаясь гостям и высматривая шулеров. Особый интерес она проявляет к гостям, которые находятся на борту первый или второй раз. Если персонажи угрожают кораблю или его пассажирам, она призывает одну или более гигантских змей с помощью своей робы змеев и использует свои заклинания, чтобы одолеть героев, при этом стараясь не причинить вреда экипажу или пассажирам.

Развитие событий

Пау Минь ничего не знает об Обществе Кракена или связи ее работодателя с этой злой организацией. Но если она узнает об этом, удивлена она не будет. Хотя Пау Минь не злая, она и не святая. Ее конечная цель — присоединение к Магическому Братству. А пока она использует связи Лорда Драйлунда, чтобы познакомиться с богатыми влиятельными людьми, которые могут иметь связи в этой организации. Если персонажи устранят Лорда Драйлунда, но оставят Пау Минь в живых и корабль невредимым, Пау Минь начинает заведовать всем предприятием.

10. Корма главной палубы

Изящные фонари свисают с балкона верхней палубы. Скрипучая лестница ведет вниз в зону 5. Гости часто собираются здесь вечером посплетничать или позаниматься заключением незаконны сделок.

11. Мостик

Капитан Строн и шесть его матросов находятся здесь с заката до восхода, сменяя друг друга у штурвала. Если где-то на корабле начинаются неприятности, капитан встает к штурвалу и посылает одного или более челнов команды разобраться с проблемой.

12. Каюты экипажа

В каждой каюте находится четыре гамака доя сна. В течение дня, когда корабль пришвартован, в каждой можно найти 1к4 спящих матросов. Все отсутствующие матросы находятся на мостике, ходят по кораблю или находятся в доках.

13. Каюта Лорда Драйлунда

Если он не пожимает руки гостям и не шепчется с ними, Хаспер Драйлунд находится здесь, мечтая обо дне, когда он будет править Яртаром как Водный Барон. Периодически он получает телепатические помехи от кракена Сларкретела, от которых у него на несколько часов начинается страшная мигрень.

Каюта Лорда Драйлунда с ее сиреневыми бархатными занавесками и ароматными свечами в аляповатых канделябрах — воплощение дурного вкуса. В центре комнаты стоит стол с большим аквариумом на нем. В аквариуме находится коралл, в котором живет питомец Лорда Драйлунда — осьминог. Осьминог привязан к хозяину и может выжить вне воды до 30 минут. Под аквариумом в стол встроена полка, на которой стоит запертый деревянный сундук с ловушкой — отравленной иглой (смотри секцию «Примеры ловушек» в главе 5 *Руководства Мастера*). Лорд Драйлунд прячет ключ внутри миниатюрного «сундука мертвеца» на дне аквариума, и осьминог нападает на любого, кроме Лорда Драйлунда, кто попытается его достать оттуда.

Из прочей обстановки в комнате есть шелковый гамак, письменный стол (на нем разбросаны письменные перья и истые листки пергамента), небольшой столик с серебряным декантером для вина и таким же кубком и железная печка.

Сокровища

У Лорда Драйлунда рапира с украшенным драгоценными камнями эфесом в форме осьминога (стоимостью 2,500зм). Серебряный декантер и кубок стоят по 25зм каждый. В деревянном сундуке 450зм и мешочек с девятью камнями по 50зм каждый.

Развитие событий

Лорд Драйлунд партии ничего сделать не может, и он это хорошо осознает. Если персонажи зажмут его в угол и станут угрожать, он сдается без боя. При допросе он признаёт, что является членом Общества Кракена и рассказывает, где держат Короля Гекатона. После того, как он выдаст, что Король Гекатон содержится пленником на борту Моркота, который плавает у северных островов Бесследного Моря, глаза Лорда Драйлунда расширяются от страха, когда он получает телепатическое сообщение от кракена — волну уморазрушительного ужаса, которая наносит аристократу 20 психического урона. Мгновение спустя Лорд Драйлунд заваливается вперед мертвый, из нося у него идет кровь.

> Откуда на месте убийства королевы взялась монета и почему под подозрение пал именно Драйлунд, а не один из его приспешников или гостей — предстоит придумать вам самим. Также неясно, почему персонажи должны решить, что он связан с кракенами, и что именно кракены ответственны за похищение короля.

14. Танцевальный зал

В этой дымной, тускло освещённой каюте имеется сцена, на которой музыканты и прочие исполнители развлекают гостей Лорда Драйлунда. По краям комнаты стоит несколько столов и стульев, но основная часть пространства оставлена свободной для танцев. Деревянная винтовая лестница спускается в игральный зал (зона 9), а двери ведут на балкон верхней палубы. За занавесом рядом со сценой дверной проем ведет на мостик (зона 11) и к каютам экипажа (зона 12). Бронзовая табличка над проходом гласит «ТОЛЬКО ДЛЯ ПЕРСОНАЛА».

Хаспер Драйлунд

15. Кормовой балкон

Вечером пассажиры собираются здесь, чтобы посмотреть на темную реку и поохмурять друг друга по политическим причинам либо просто потакая своим капризам.

Охота за Гекатоном

Персонажи могут убить Лорда Драйлунда до того, как он будет допрошен. Если это случится до того, как персонажи узнают о местонахождении Короля Гекатона, они все равно могут узнать, где находится король штормовых гигантов, сколдовав *разговор с мертвыми* [speak with dead] на труп Лорда Драйлунда. Если такой вариант им недоступен, они могут оживить его. Если сами они этого сделать не могут, они могут принести тело Лорда Драйлунда в крупный город в храм и оплатить произнесение соответствующего заклинания. Партии потребуется предоставить материальный компонент (бриллиант стоимостью не менее 500зм) и сделать пожертвование в храм не менее 500зм. Если один и более персонажей — члены Альянса Лордов, они могут использовать свои связи, чтобы добыть *свиток заклинания воскресения мертвых* [raise dead] бесплатно, если находятся в Яртаре или другом поселении, являющемся частью Альянса Лордов (смотри секцию «Альянс Лордов» в главе 1).

Сларкретел сколдовал мощное заклинание на Моркот, его экипаж и пленника, защитив их от восприятия магией прорицания. Ни корабль, ни кто-либо на борту не могут быть целью магии прорицания и не могут быть обнаружены с помощью ясновидения.

В поисках Моркота

Моркот плавает в окрестностях скопления островов в Бесследном море, называемых Сиреневые Камни. Точное местонахождение корабля меняется от часа к часу, и в целом не имеет значения, как и е важно, чтобы персонажи очень быстро обнаружили судно.

В главе 3 описаны случайные встречи, которыми вы можете разнообразить морской вояж. Чтобы посчитать, сколько у партии займет поиск *Моркота*, определите ориентировочное расстояние от стартовой позиции персонажей до Сиреневых Скал, а затем на основе него рассчитайте время, которое потребуется для преодоления этого расстояния с учетом метода перемещения партии. Когда персонажи будут находиться в пределах 100 миль от Сиреневых Скал, каждый день у них будет шанс 10% обнаружить Моркот. Эта вероятность предполагает, что все персонажи путешествуют единой группой, либо разными отрядами, но оставаясь достаточно близко. Если они путешествуют разными отрядами, расстояние между которыми как минимум 30 миль, за каждый отряд делается отдельный бросок.

> Вероятная стартовая позиция партии — Яртар.
> Расстояние от его до островов — ??

Такой точностью можно пренебречь и просто допустить, что партия обнаруживает *Моркот* через 1к4+2 дня после того, как впервые окажется в пределах 100 миль от Сиреневых Скал.

Методы перемещения

Если у персонажей нет возможности сколдовать заклинание телепортации или иное подобное, они должны полагаться на более традиционные способы перемещения, чтобы добраться до *Моркота*. Таблица Методы перемещения показывает, с какой скоростью может передвигаться партия, используя каждый из них, имея достаточно экипажа на борту.

Методы перемещения

Средство перемещения	Миль в час	Миль в день
Воздушный корабль	8	192
Воздушный замок	1	24
На драконе	8	192
Парусное судно	2	48

Чтобы сделать приключение более реалистичным, вы можете использовать таблицу Погода в главе 5 *Руководства Мастера*, чтобы определить погоду в конкретный день. Если результаты одновременно показывают сильный ветер и сильный дождь, эти погодные эффекты скомбинируются в шторм, который продлится 1к6 часов. Когда шторм утихнет, навигатор партии должен будет сделать проверку Мудрости (Выживание) Сл 15, чтобы понять, куда её отнесло. При провале проверки партия считается заблудившейся на день, после чего проверку можно повторить.

Воздушный корабль

Если у персонажей есть воздушный корабль (смотри секцию «Воздушный корабль Культа» в главе 4), они могут использовать его, чтобы добраться до Бесследного моря, чтобы отыскать Моркот, при этом избегая столкновений с морскими судами и существами. Когда Моркот будет обнаружен, персонажи могут атаковать его издали или подлететь поближе. Воздушный корабль не может приземлиться на Моркот, но может опуститься на воду рядом либо зависнуть в воздухе над ним вне линии огня баллисты на корабле.

Облачный замок

Если персонажи получили под свое управление летающий замок (такой, как в главе 9), они могут полететь на нем через Бесследное море и использовать телескопы гигантов, чтобы искать *Моркот*. Плохая погода может затруднить поиски, но она не сможет сдуть замок с курса.

Летучие ездовые животные

Ввиду того что Бесследное море такое огромное и острова в нем расположены так далеко друг от друга, персонажи не смогут долететь до *Моркота* на грифонах, гиппогрифах или подобных существах, потому что им будет некуда приземлиться отдохнуть, когда они устанут. Драконы устают не так быстро, поэтому они в общем могут довезти персонажей, если будут мотивированы это сделать. Драконы также могут избежать или обогнать шторм. Дружественный металлический дракон, знакомый партии, может быть убежден помочь персонажам, если ему предложить существенное пополнение его сокровищницы. Одна редкая магическая вещь или 10,000зм за каждого пассажира будет вполне разумной платой.

Плавучий парусный корабль

Персонажи могут бороздить воды Бесследного моря на борту морского судна. Так как на островах Бесследного моря живут хищные мореходные варвары, многие капитаны кораблей не желают рисковать своими кораблями и жизнями безрассудно вне зависимости от того, сколько готовы заплатить персонажи. Для персонажей, связанных с Арфистами, Орденом Перчатки, Изумрудным Анклавом, Альянсом Лордов или Жентаримом, есть и другая возможность. Герои, которые на хорошем счету в этих группах, могут связаться со своими организациями и убедить их, что необходимо отправить экспедицию, чтобы найти Моркот, для блага всей цивилизации. Киньте 2к10 за каждую фракцию, к которой персонажи придут с такой просьбой. Результат означает количество дней, требуемое, чтобы снарядить морской корабль. Если потребуется карта палубы корабля, используйте пример в Приложении С Руководства Мастера. Куда надо отправиться, чтобы получить корабль, зависит от того, какая фракция предоставляет помощь.

Арфисты нанимают задумчивого глубоководского капитана по имени Залдар Флошин (НД мужчина полуэльф **маг** [mage]). На его корабле, «Поцелуе келпи», старшим помощником служит спрайт по имени Стрела, а также пятнадцать матросов (Н мужчины и женщины тетирцы люди **разбойники** [bandits]). Агент Арфистов Илкара Левари (ХД женщина полуэльф шпион [spy]) служит боцманом. Корабль пришвартован в Глубоководье.

Орден латной рукавицы нанимает купеческое судно, принадлежащее глубоководской дворянке Арилосе Адарбрент, которая поддерживает орден финансово. Корабль называется «Жребий», а его капитан, Тазлан Ризир, (НД мужчина тетирец человек **капитан разбойников** [bandit leader]) — бесстрашный прохвост с острым языком. В его команде пятнадцать матросов (Н мужчины и женщины **разбойники** различных национальностей) и жизнерадостный грузный медик Таркил Морн (ЗД мужчина тетирец человек **священник** Хельма [priest]). Корабль пришвартован в Невервинтере.

Изумрудный анклав нанимает *Коалинт*, корабль под командованием **капитана хобгоблинов** Кларца и с командой из двадцати **хобгоблинов** и пяти **багбиров**. Кларц обязан жизнью следопыту из Изумрудного Анклава, который помог ему, когда их двоих выбросило на кишащий монстрами остров в Архипелаге Корнин. Теперь его услуга будет считаться уплатой долга Изумрудному анклаву. Корабль Кларца будет ждать персонажей в бухточке в нескольких милях к северу от Глубоководья.

Альянс лордов недавно захватил пиратский корабль *Алчный* с его гнусной капитаншей Шарластой Стормсворд (ЗЗ женщина иллусканка человек **капитан разбойников**). После того, как она остудила свой пыл в тюрьме, ей нанес визит Лорд Дагульт Неверэмбер, который в итоге заключил с ней сделку. Выйдя из заключения и вернувшись на корабль, Стормсворд собирает команду из двадцати полуобученных шалопаев (**обывателей** различных рас и мировоззрений) и тумаками приводит их в готовность к дальнему плаванию, завершение которого гарантирует ей помилование лидеров Альянса лордов. Алчный пришвартован в бухте Невервинтера.

Жентарим назначает Капитана Драшка (Н мужчина тифлинг **капитан разбойников**) командовать кораблем под названием «Гиблое дело» и снабжает его командой из шести Жентаримских наемников (Н мужчины и женщины **головорезы** [thug] различных национальностей) и двенадцати матросов (**обыватели** различных рас и мировоззрений). У капитана на глазу повязка, а на плече — **бес**, своими нравственными ориентирами учиняющий беспорядок. У Драшка также есть разрешение согласовывать с королем штормовых гигантов сделки от имени Черной Сети, если представится возможность. *Гиблое Дело* пришвартовано в бухте Глубоководья.

Прочие корабли, которые могут быть доступны персонажам, приведены в секции «Путь в Свардборг» в главе 7.

Моркот

Моркот (показанный на карте 11.2) — странно выглядящий, но вполне способный к плаванию корабль, корпус которого напоминает гигантскую каракатицу. Когда он бороздит Бесследное море, верхушка его переднего стабилизирующего плавника остается над водой, а щупальца на корме погружены в воду. У *Моркота* параметры парусного судна [sailing ship] (смотри «Воздушные и водные суда» в главе 5 *Руководства Мастера*). Его капитан Толц Даггердарк 9ХЗ мужчина иллусканец человек **архимаг** [archmage]) — один из преданных и безумных слуг Сларкретела. Он заявляет, что находится на постоянной телепатической связи с кракеном, хотя на самом деле Толц может только получать посылаемые кракеном телепатические сообщения, да и то они бывают редко и вызывают у него кровь из носа.

Первый помощник Толца — Руул (НЗ мужчина полуорк **наёмный убийца** [assassin]), жестокий головорез, который презирает Капитана Даггердарка и ждет не дождется, когда будет возможность в один прекрасный день выпотрошить его как рыбу. Ненависть Руула к волшебнику вполне заслужена, потому что Толц часто говорит о полуорке «бездушная полукровка», «ошибка человечества» и «помесеныш». Руул руководит командой двадцати культистов Общестсва Кракена (ХЗ мужчины и женщины разных национальностей), когда Толц прикидывается, что разговаривает с Сларкретелом или начинает без умолку бредить о заклинаниях, которым кракен обещал его научить. Моральный дух на борту по понятным причинам низок.

Половина культистов в каждый момент времени на постах, а вторая половина спит в гамаках (зона 4). Когда персонажи впервые ступают на *Моркот*, Капитан Даггердарк также отдыхает в своей каюте (зона 5). Рул находится за штурвалом на шканцах (зона 2), и десять бодрствующих культистов следят за пленным штормовым гигантом или управляют баллистой. Правила и параметры использования баллисты смотри в секции «Осадное снаряжение» главы 8 *Руководства Мастера*.

Любой шумный беспорядок на палубе заставляет капитана и спящих культистов проснуться и пойти посмотреть в чем дело. Если только персонажи не приблизятся к *Моркоту* в невидимости, вероятно, вся команда будет уже наготове ждать их с оружием в руках.

Моркот сопровождают четыре **водянника** [merrow], верных Сларкретелу. Эти существа плывут по бокам Моркота, по два с каждой стороны, и используют свои гарпуны, чтобы пронзить цель и затянуть ее в воду. У гарпунов мерроу имеются тросы из туго сплетенных водорослей ламинарий, так что их можно наматывать и подтягивать гарпун. Если водянник промахивается гарпуном, следующее действие он может потратить, чтобы подтянуть гарпун. Если другое существо схватило гарпун и держит, то водянник получает его обратно, если выиграет встречную проверку Силы. Если персонажи пользуются укрытием, чтобы избежать атак гарпунами, или если водянники не могут метать гарпуны, водянники вылезают на палубу и атакуют зубами и когтями, преследуя жертву и на нижней палубе, если потребуется.

1. Бак

На этой приподнятой палубе находится две заряженные баллисты, установленные на шарнирных турелях. Здесь находится четверо **культистов** Общества Кракена, готовые навести и стрелять из баллисты по команде. Боеприпасы хранятся в отделениях под палубными досками.

2. Ахтердек

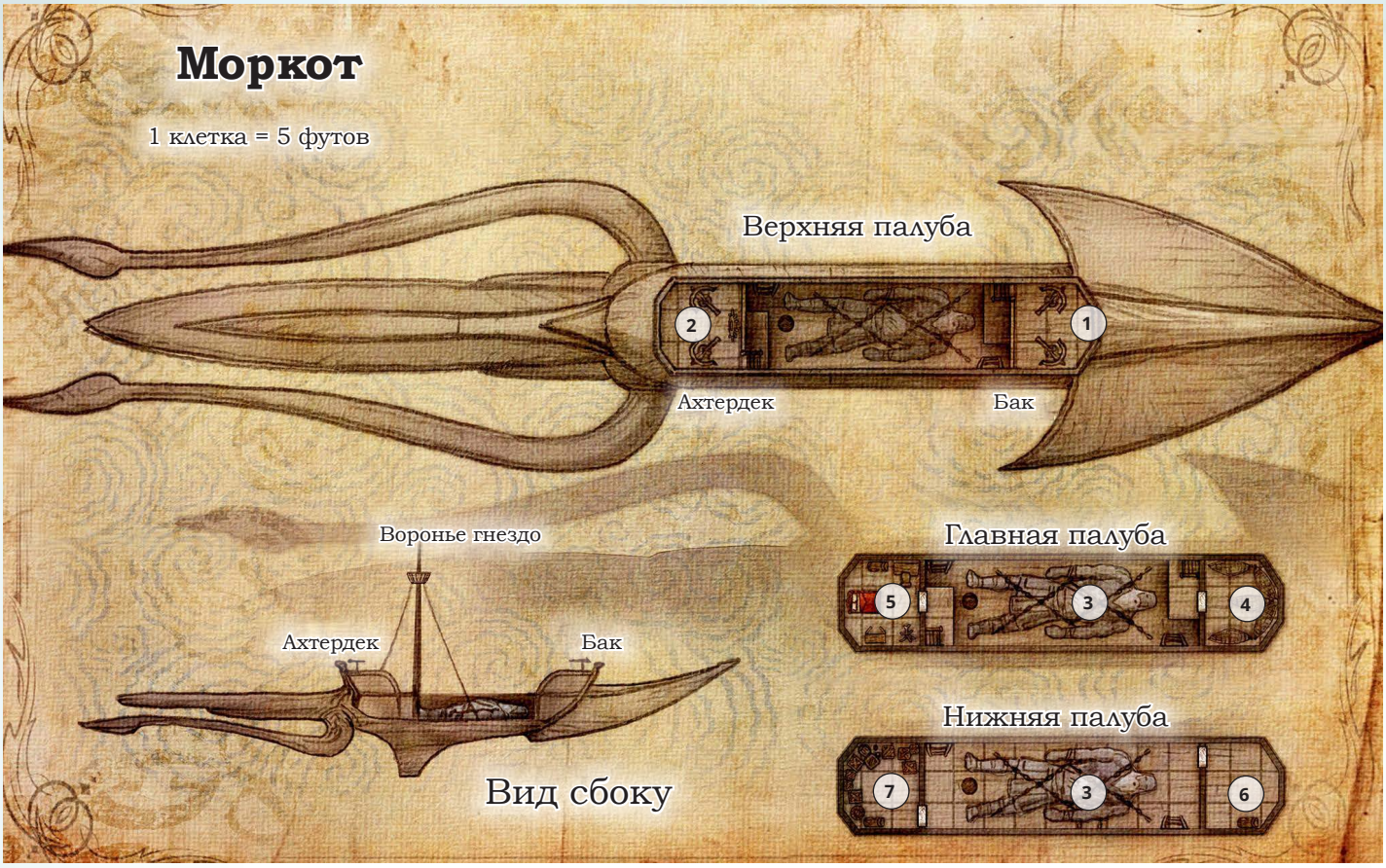
Руул, **наёмный убийца** Общества Кракена, стоит за штурвалом по центру ахтердека. На этой приподнятой палубе находится две заряженные баллисты, установленные на шарнирных турелях. Боеприпасы хранятся в отделениях под палубными досками. Здесь также находится четверо культистов, готовых по команде наводить баллисты и стрелять.

Развитие событий

Если Руул оказывается в ситуации, в которой, как он считает, он может с минимальным для себя риском убить Капитана Даггердарка, он использует эту возможность, если даже это обозначает верное поражение от рук прочих его врагов. Предательство Руула не делает его дружественным к партии. Как только с Даггердарком покончено, Руул продолжает сражаться с приключенцами до последнего, ухмыляясь от удовлетворения, что он нанес смертельный удар своему ненавистному сопернику.

3. Гекатон в цепях

Два культиста стоят на палубе со стороны кормы и носа от Короля Гекатона, который лежит на спине в трюме корабля, скованный магическими цепями, погрузившими его в стазис. 28-футовый гигант как будто застыл во времени, его открытые глаза слепо смотрят в небо. Пока он так скован, он считается удерживаемым и находящимся без сознания. Его удерживает четыре цепи, прикрепленные к корпусу корабля, которые требуется разбить, чтобы пробудить гиганта от стазиса и выпустить его из трюма. Удары по цепям привлекают внимание членов команды Моркота, которые к этому моменту еще не вступили в битву.



Карта 11.2: Моркот

У каждой цепи КД 20, 10 хитов и иммунитет к любому урону кроме дробящих, колющих или рубящих повреждений от адамантинового или магического оружия. Если все четыре цепи разбиты, стазис Гекатона оканчивается, и он более не удерживаем и не находится без сознания. Если Гекатон пробужден во время битвы, киньте за него инициативу. Гекатон — **штормовой гигант** со следующими изменениями:

- У Гекатона 330 хитов.
- У него нет двуручного меча, но он может орудовать обрывком разбитой цепи как оружием ближнего боя, делая действием две атаки ею в свой ход. У него +14 к атаке цепью, досягаемость 15 футов, и он наносит 19 (3к6+9) дробящих повреждений при попадании.
- У Гекатона нет скал, чтобы их метать, но он может выдрать с палубы одну из баллист и использовать ее как тяжелый арбалет. В таком случае баллиста становится тяжелым, заряжаемым, двуручным оружием (смотри «Свойства оружия» в главе 5 *Книги Игрока*). Оружие сохраняет свою дальнобойность, модификатор атаки и наносимые повреждения (смотри «Осадные орудия» в главе 8 *Руководства Мастера*).
- Бонусным действием в свой ход Гекатон может переместить свой вес на одну ногу и вызвать крен корабля, на котором он находится. Все прочие существа, стоящие на том же самом корабле должны сделать спасбросок Ловкости Сл 10 или упасть.

Развитие событий

Пробудившийся от стазиса король штормовых гигантов дезориентирован, сконфужен и враждебен по отношению ко всем не-гигантам, которых он видит. Последнее, что он помнит — засада во время встречи с мелкими людьми, которые выдавали себя за представителей Альянса Лордов. (На самом деле они были оперативники Сообщества Кракена). Единственный, кого на борту Моркота узнаёт Гекатон, это полуорк Руул, который входил в группу, которая напала на гиганта.

Гекатон встает в полный рост и начинает без разбора лупить всех мелких, крича при этом «Альянс Лордов, ха! Я пущу обломки вашего альянса по волнам за это предательство!» Персонаж может потратить действие, чтобы попытаться убедить короля утихомириться или не атаковать конкретные цели. Такой персонаж должен сделать успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 18, чтобы успокоить короля. Если проверка провалена, речи персонажа будут пропущены мимо ушей. Если персонаж упомянет Сериссу по имени, проверка делается с преимуществом.

Гекатон не в курсе, что его двор находится в нестабильном состоянии, и что злые силы планируют узурпировать его трон. Только когда битва на борту *Моркота* закончится, персонажи смогут ввести его в курс последних событий. Чтобы ему ни рассказали, король остается настроенным скептически, ока у него не будет возможности поговорить с дочерью Сериссой или братом Утором. Он побуждает персонажей вернуться с ним в Вихрь. Персонажи могут либо использовать раковину Гекатона, чтобы телепортироваться вместе с ним в Вихрь, либо могут просто проследовать за ним, когда он ныряет в воду и плывет домой.

Если персонажи захотят подождать с отправлением, Гекатон согласен задержаться, пока они обыщут *Моркот* или разберутся с другими делами. Например, персонажи могут захотеть завершить дела с капитаном корабля, который привез их сюда, либо им может понадобиться время, чтобы забрать вещи с воздушного корабля. Если Гекатон и персонажи пробудут вблизи от *Моркота* более часа, то их застанет прибывший Сларкретел (смотри секцию «Явление Кракена» в конце этой главы).

4. Каюты экипажа

Десять гамаков развешены по стенам каюты как двухэтажные кровати. В каждый момент времени здесь спят десять культистов Сообщества Кракена. Они просыпаются от криков тревоги и появляются из каюты со скимитарами наголо в следующем раунде.

5. Каюта капитана

Каюта Тольца Даггердарка находится в полном беспорядке. Книги по мореплаванию и навигационные карты разбросаны по всему полу, как и перья, чисты е листы пергамента, пустые бутылки вина и разлитые чернильницы. Большинство мебели привинчено к полу, включая не заправленную кровать с изголовьем в форме каракатицы, письменный стол, заляпанный чернилами, открытый сундук, узкий гардероб, набитый старыми робами, и деревянную вешалку.

Если его до сих пор не побеспокоили, то архимаг Тольц спит на полу в углу комнаты, лицом к двери. Во сне он выцарапал на половицах ножом слова «ДРАКОН», «ЙИМРИТ», «СЕСТРЫ» и «ПРЕДАТЕЛЬСТВО». Если он разбужен громким шумом на палубе, он бросает нож и покидает каюту пойти разобраться, в чем дело. Он не знает кто или что такое Йимрит, и не знает, почему вырезал все эти слова на полу.

Перед тем, как вступить в битву, Тольц колдует на себя *доспех мага* [mage armor]. Если враги угрожают ему дистанционными атаками, он колдует на себя *полет* [fly], а затем маневрированием пытается занять позицию, с которой он может нанести им наибольший урон. Тольца не волнует, если он при этом заденет своих союзников или Короля Гекатона.

Сокровища

Книга заклинаний Тольца заперта в ящике стола. Ключ от замка у Тольца, но замок можно очень легко или сломать, или вскрыть воровскими инструментами (проверок не требуется). В книге содержатся следующие заклинания:

1 уровень: *обнаружении магии [detect magic], маскировка [disguise self], опознание [identify], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], волна грома [thunderwave]*
2 уровень: *тёмное зрение [darkvision], обнаружение мыслей [detect thoughts], отражения [mirror image], туманный шаг [misty step], внушение [suggestion]*
3 уровень: *контрзаклинание [counterspell], полет [fly], молния [lightning bolt], послание [sending], подводное дыхание [water breathing]*
4 уровень: *магический глаз [arcane eye], изгнание [banishment], огненный щит [fire shield], град [ice storm], каменная кожа [stoneskin]*
5 уровень: *конус холода [cone of cold], наблюдение [scrying], притворство [seeming], круг телепортации [teleportation circle], силовая стена [wall of force]*
6 уровень: *пляшущая молния [chain lightning], окаменение [flesh to stone], сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*
7 уровень: *радужные брызги [prismatic spray], телепортация [teleport]*
8 уровень: *подчинение чудовища [dominate monster], сокрытие разума [mind blank]*
9 уровень: *остановка времени [time stop]*

6. Каюта старшего помощника

В небогато обставленной каюте Руула находится гамак, деревянный сундук со встроенным замком и половик из шкуры йети.

Ключ от сундука находится у Руула, его можно открыть с помощью воровских инструментов при успешной проверке Ловкости Сл 15. Сундук защищен ловушкой с газом горгоны, которая срабатывает, если попытаться вскрыть замок. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 20, а обезвреживание — успешной проверки Ловкости Сл 20. Если попытка обезвредить ловушку проваливается на 5 и более, ловушка срабатывает. Через тонкие трещины в крышке при этом выходит зеленый газ, заполняющий сферу радиусом 10 футов с центром на сундуке. Любое существо в этом радиусе должно сделать спасбросок Телосложения Сл 13 или окаменеть на час.

Сокровища

Сундук Руула поделен на три отделения. В первом находится мешок с 180зм. Во втором находится 12 немагических кинжалов, которые Руул наколлекционировал за многие годы. В третьем находится колода крапленых карт (стоимостью 15зм) в деревянном футляре, подзорная труба (стоимостью 1,000зм), перо, склянка с драконьей кровью (которую Руул использует как чернила) и дневник в обложке из черной кожи.

В дневнике Руул четко излагает, почему бы он хотел убить капитана Даггердарка и принять командование. Из написанного становится ясно, что капитан заявляет, что у него прямая линия связи с кракеном Сларкретелем. Руул полагает, что это заявление правдиво, учитывая частые головные боли и кровь из носа у капитана. Дневник также говорит, что капитан держит спеллбук в ящике стола, который заперт на «худший замок, что я видел в жизни».

Развитие событий

Если возникнет такая возможность, Руул приказывает выкинуть окаменевших персонажей за борт.

7. Трюм

Кормовое отделение нижней палубы забито ящиками с сухпайками и бочонками эля и воды. Все это удерживается на месте четырьмя сетями. По полу бегает несколько безвредных крыс.

Явление кракена

Основываясь на предательстве Хаспера Драйлунда, Сларкретел приходит к выводу, что враги близки к обнаружению и освобождению Короля Гекатона. Кракен покидает свое логово в темнейших глубинах Бесследного Моря и плывет к *Моркоту*. Та же самая магия, которую Сларкретел навёл на *Моркот*, чтобы скрыть его от обнаружения, позволяет кракену безошибочно определить местонахождение корабля.

Если персонажи освобождают Гекатона и покидают *Моркота* в течение часа после этого, Сларкретел прибывает слишком поздно, чтобы их остановить. Если же персонажи все еще на борту спустя час после освобождения Гекатона, кракен наносит им нежданный визит. О своем прибытии он извещает, обернув своими гигантскими щупальцами корпус *Моркота*. Все существа на борту корабля застигнуты этим врасплох, если только они не плавают под судном и не видят, как кракен приближается прямо снизу. Когда кракен наносит удар, все существа должны совершить бросок инициативы. Сларкретел хочет повергнуть приключенцев в ужас и благоговение, а не перебить их, поэтому он в основном использует свои щупальца, чтобы раздавить в щепки *Моркот* и утянуть его в глубины моря. Ни при каких обсто-

ятельствах кракен не позволяет кораблю попасть во вражеские руки. Действием кракен может атаковать *Моркот* всеми десятью щупальцами и нанести кораблю 250 дробящих повреждений в каждый ход, с учетом порога повреждений *Моркота* и черты «Осадное Чудовище» Кракена. Если у корабля полные хиты, когда атакует кракен, то судно будет уничтожено после второго хода кракена. Ломая корабль, кракен не может делать другие действия одновременно с этим, однако может делать свои легендарные действия в обычном порядке. Гекатон без страха может вступить в бой с кракеном, но и у кракена в свою очередь не будет колебаний перед тем, чтобы убить короля штормовых гигантов (смотри «Развитие событий «).

У Сларкретела параметры **кракена** со следующими изменениями:

- У Сларкретела рейтинг опасности 25 (75,000 опыта).
- Он получает черты Легендарное сопротивление и Колдовство, описанные ниже, и колдует на себя заклинание предвидение [foresight] перед своими атаками.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Сларкретел проваливает спасбросок, он может вместо этого по желанию преуспеть в нем.

Использование заклинаний. Сларкретел — заклинатель 20го уровня. Его базовая характеристика для заклинаний — Интеллект (Сл спасбросков 22; +14 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

1 уровень (4 ячейки): *понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], опознание [identify], сон [sleep]*
2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота [blindness/deafness], обнаружение мыслей [detect thoughts], внушение [suggestion]*
3 уровень (3 ячейки): *полёт [fly], [nondetection], [sending]*
4 уровень (3 ячейки): *магический глаз [arcane eye], град [ice storm], поиск существа [locate creature]*
5 уровень (3 ячейки): *облако смерти [cloudkill], наблюдение [scrying], телекинез [telekinesis]*
6 уровень (2 ячейки): *цепь молний [chain lightning], окаменение [flesh to stone], множественное внушение [mass suggestion]*
7 уровень (2 ячейки): *замедленный огненный шар [delayed blast fireball], изоляция [sequester], телепортация [teleport]*
8 уровень (1 ячейка): *власть над погодой [control weather], слабоумие [feeblemind]*
9 уровень (1 ячейка): *предвидение [foresight], слово силы смерть [power word kill]*

Развитие событий

Потопив Моркот, кракен уходит в темные глубины. Если Гекатон присутствует, кракен пытается утащить его за собой, оставляя жалких и незначительных приключенцев — обитателей поверхности наедине с самими собой. Гекатон недолго выживет в когтях кракена. Если король штормовых гигантов погибнет, то не все еще потеряно. Персонажи могут вернуться в Вихрь и сообщить печальные вести Сериссе. Хотя она с горем примет эту новость, Серисса останется тверда в своем намерении восстановить Уложение во имя своего отца и занимает его место в следующей главе приключения.

Назад в Вихрь?

Следующая глава начинается с возвращения персонажей в Вихрь, укрепления их альянса со штормовыми гигантами и составления совместного с гигантами плана по ликвидации Йимрит. Если персонажам не удается спасти Короля Гекатона, приключение может продолжиться без него, если у персонажей остается по меньшей мере один-два союзника при дворе короля штормовых гигантов. Подробности смотри в начале главы 12.

Провалы или просчеты со стороны персонажей могут создать ситуацию, при которой они не могут вернуться в Вихрь или у них не будет причин этого делать. Например, если персонажам не удалось спасти Гекатона из когтей Общества Кракена, и, если они лишились раковины телепортации, персонажи могут решить не продолжать общение со штормовыми гигантами и обратить свое внимание куда-то еще. Такое же развитие событий может произойти, если персонажи стали врагами Сериссы и Утора, обворовав штормовых гигантов или напав на членов королевской семьи. Вне зависимости от отношений со штормовыми гигантами, у персонажей могут быть личные счёты с Йимрит (например, желание отомстить за Харшнага), и они могут решить отправиться в гости к дракону сами, когда обнаружат ее логово. В таком случае вы можете рассчитать время, когда происходят события таким образом, чтобы штормовые гиганты прибыли к логову Йимрит в тот же самый момент, когда и персонажи, что даст им возможность объединить силы с гигантами и уладить прошлые разногласия. И напротив, персонажи могут решить избежать еще одной конфронтации с Йимрит, эффективно пропуская таким образом главу 12, и вместо этого обратить взгляд в сторону оставшихся злых лордах гигантов. Постарайтесь не подталкивать персонажей к одному или другому варианту. Пусть они сами сделают трудный выбор!

Продвижение персонажей

Попытка персонажей спасти Короля Гекатона более важна, чем ее результат. Если персонажи попытаются это сделать, они получают уровень в конце данной главы, и должны достичь 10го уровня к тому моменту, когда они встретятся лицом к лицу с Йимрит в главе 12 «Рок пустыни». Учитывая, какую опасность представляет Йимрит, игроки могут захотеть, чтобы их персонажи получили дополнительные уровни перед тем, как встретятся с древним синим драконом в его собственном логове. Персонажи могут отправиться к любым оставшимся злым лордам гигантов, получая уровень за каждых двух побежденных, так что к моменту встречи с Йимрит они могут быть 11го или 12го уровня.

Глава 12: Рок пустыни

ПО ВОЗВРАЩЕНИИ В ВИХРЬ КОРОЛЬ ГЕКАТОН живо развернул деятельность в противодействие злу, которое угрожает всем гигантам. С помощью своего бассейна для прорицания, Гекатон узнал, где залегла на дно Йимрит. Сидя на *Троне Драконьих Черепов*, Гекатон вызывает искателей приключений, благодарит их за то, что они помогали ему, и просит их присоединиться к нему в том, чтобы пойти на Йимрит боем, штурмуя логово дракона в пустыне Анорох.

Если персонажи были неспособны спасти короля штормовых гигантов или если Гекатон не выжил, принцесса Серисса клянется отомстить за смерть своего отца, клянясь, что обман Йимрит не останется безнаказанным. Она обращается к авантюристам еще один раз предлагая им помочь ей в противостоянии с драконицей.

Древний синий дракон — это более чем достойный противник отряда персонажей 10 уровня, но спины персонажей прикрывают штормовые гиганты. Гекатон или Серисса также дает каждому персонажу *Зелье Размеров Гиганта* (см. приложение B) из королевской сокровищницы, позволяя им противостоять дракону как истинные гиганты, когда придет время. Штормовые гиганты описывают эффект и длительность зелий оставляя при этом персонажам свободу выбора — когда их использовать. Персонажи могут выпить их зелья перед тем как они войдут в логово Йимрит или подождать до вступления в битву. С другой стороны, один или больше персонажей могут предпочесть использовать зелья только в случае безвыходной ситуации.

Гекатон или Серисса также дают партии *коготь руны Вирм* (смотри приложение B), найденную в обломках кораблекрушения возле Вихря. Как и зелья, этот предмет — подарок, персонажи могут делать с ним, что захотят.

Поиск Йимрит

Штормовые гиганты берут на себя бремя поиска дракона, так что персонажи могут сосредоточиться на подготовке к финальной схватке. Гекатон и Серисса знают, что синие драконы предпочитают пустынную местность, и не потребуется большого расследования, чтобы узнать, что у Йимрит имеется репутация на Севере. Штормовые гиганты узнают следующие факты о своем враге:

- Йимрит — древний синий дракон, известный как «Рок пустыни». Также она известна как «Дракон статуй», так как она создает статуи (на самом деле это горгульи), чтобы охранять ее логово.
- Её логово — разрушенный амфитеатр, наполовину погребенный в холодных песках пустыни к северу от Аскора, древнего и заброшенного города дварфов.
- Она умеет колдовать и, как и все синие драконы иммунна к повреждениям молнией.

Вооруженный этой информацией, Гекатон (или Серисса) оставляет Императора Утора за главного в Вихре и отправляется с четырьмя штормовыми гигантами-телохранителями по имени Нимир, Орлекто, Шалдор и Вааша (смотри параметры в приложении D) сразиться с Йимрит. Персонажей приглашают присоединиться. У Короля Гекатона 330 хитов, когда он полностью здоров, а в остальном у него параметры обычного штормового гиганта. Если атаку возглавляет Серисса, то смотри ее параметры в описании зоны 15 в главе 10.

До Китовых Костей штормовые гиганты добираются верхом на китах. Добравшись до островов, они седлают рухов, чтобы преодолеть оставшееся до Анороха расстояние. Когда логово Йимрит будет в полумиле, штормовые гиганты спешиваются и далее идут сами, оставляя рухов сидеть на скалистых выступах и дожидаться их возвращения. Персонажи могут ехать вместе с гигантами или использовать какой-то другой метод перемещения — выбор за ними.

Штормовые гиганты не прячутся, и предпочли бы организовать штурм логова Йимрит, но они согласны изменить свою тактику в зависимости от предпочтений персонажей. Если персонажи предпочитают подойти к делу скрытно, гиганты предлагают организовать отвлекающий маневр, чтобы персонажи могли проникнуть в логово незамеченными. Такой план будет иметь больший шанс на успех, если персонажи не будут пить зелья гигантского размера, пока не проникнут в логово.

Лучше всего, если Гекатон (или Серисса) останутся под вашим контролем. Остальных штормовых гигантов можно отдать под управление игроков, если желаете (и, если они сами того хотят). Откопируйте параметры штормовых гигантов в конце главы и раздайте их игрокам. Если в вашей группе больше четырех игроков, то гигант достанется не каждому, это нормально. Вместе с параметрами гигантов приведены примечания по их отыгрышу, чтобы игроки могли точно их изобразить. У одного из гигантов (Орлекто) имеются злобные посторонние мотивы, которые могут проявиться во время этой главы. Если у вас есть игрок, который особенно хорош в отыгрыше скрытных персонажей, подумайте о том, чтобы выдать Орлекто такому игроку.

Вы можете сделать так, чтобы все штормовые гиганты ходили на одну инициативу, или чтобы игроки бросили инициативу за каждого из гигантов сами. Первый вариант ускорит ход боя, второй внесет в него большее разнообразие.

Логово Йимрит

Рок пустыни заняла огромный заброшенный амфитеатр в пустыне (смотри карту 12.1) и использует его как логово. Под амфитеатром находятся помещения, где синий дракон спит и прячет свои сокровища. Когда персонажи впервые приближаются к логову, прочтите или перефразируйте нижеприведенный текст.

> Ваше путешествие заканчивается здесь, в пустыне. Небо затянуто клубящимися черными грозовыми облаками, из которых слышны раскаты грома и видны всполохи молний. В холодных дюнах полупогребён разваливающийся амфитеатр, украшенный статуями, многие из которых разломаны, а черты других стёрлись от ветра и песка. Наверху руин стоит два требушета. Там, откуда до прекрасного города некогда доносились радостные возгласы, теперь находится безмолвная крепость, ждущая вашего приближения.

Гроза без дождя — работа дракона. Это региональный эффект (смотри описание синих драконов в Бестиарии) радиусом 6 миль во всех направлениях. Гроза не влияет на ход боя, она просто отражает настроение Йимрит.

Штормовые гиганты, которые смело шагают в сторону амфитеатра с оружием наголо, вызывают огонь требушета (смотри зону 1). Персонажи могут предоставить гигантам принимать в себя эти атаки, а сам подойти к амфитеатру с другой стороны, либо присоединиться к гигантам в прямой атаке. Когда штормовые гиганты или приобретшие гигантский размер персонажи подходят к амфитеатру на расстояние 1,000 футов, горгульи замечают их и начинают стрелять из требушета. Оказавшись в пределах 500 футов от них, гиганты начинают метать в требушет и горгулий молнии.

Харшнаг возвращается!

Если персонажи решат сразиться с Йимрит без подкрепления в виде гигантов, вы можете рассмотреть вариант появления Харшнага откуда ни возьмись, чтобы предложить помощь героям. Гигант немногословен и особо не распространяется о том, как ему удалось пережить обрушение Храма Аннама. На самом деле он избежал верной смерти, прыгнув в комнату оракула. Он оказался в западне там, пока не появился дружественный волшебник, который вызволил его с помощью заклинания телепортации. Харшнаг отказывается говорить, кто это был за волшебник. Волшебник мог быть Эльминстером из Шадоудейла, Лаэраль Сильверхэнд из Глубоководья, или архимагом арфистов Кровеном Валхарроу (смотри секцию «Эверлунд « в главе 3), древним драконом в обличье гуманоида, или каким-нибудь другим персонажем из вашей кампании.

Если штормовой гигант или персонаж гигантского размера, стоя внутри амфитеатра, громко бросит вызов Йимрит, её эго возьмет верх над разумом, и она ответит на вызов, вылезя из логова, чтобы уничтожить наглецов. В противном случае, она остается спрятанной в зоне 3 и предоставляет горгульям немного потрепать нападающих.

Йимрит может использовать действия логова как в амфитеатре, так и в подземелье под ним. Дракон не будет зря расходовать свое электрическое дыхание на гигантов; точно так же и гиганты знают, что их удары молнией не нанесут никакого вреда Йимрит. Гиганты с собой скал принести не могут, но они могут метать куски песчаника, выдранные из амфитеатра.

Если Йимрит выманена на поверхность, и после этого ее хиты падают до 240 и ниже, она отступает в подземелье и готовится дать там последний бой. Она может обрушивать туннели (смотри врезку «Логово Йимрит: Общее описание») и прокапывать новые по мере необходимости.

1. Амфитеатр и его окрестности

Амфитеатр когда-то стоял в центре величественного города, остальная часть которого теперь покрыта песком. В стенах полно трещин и прочих элементов, которые позволяют с легкостью вскарабкаться по ним. Йимрит проделала пробоину в северо-восточной части амфитеатра, оставив покрытый обломками камней проход, ведущий к открытому отверстию и скрывающий еще одно, находящееся прямо на пути (смотри «Отверстия»).

Горгульи и требушеты

Тридцать **горгулий** населяет амфитеатр. Двадцать две из них гнездятся на каменных постаментах, готовые спикировать вниз на врагов. Остальные восемь управляют деревянными требушетами, по четыре на орудие. Две горгульи тратят действие на зарядку требушета, а еще две — на наводку. Когда требушет заряжен и нацелен, одна из горгулий использует свое следующее действие, чтобы выстрелить из орудия. Такая процедура позволяет стрелять из требушета каждый второй раунд. Правила и параметры требушета смотрите в разделе «Осадные орудия» в главе 8 *Руководства Мастера*.

Лагерь мистиков

Вокруг тлеющего костра к юго-востоку от амфитеатра находится три палатки. Обыск позволяет обнаружить спальник в каждой палатке. Лагерь принадлежит юань-ти в зоне 3 и в настоящее время тут никого нет. Персонажи могут отследить их по следам на песке (одна извилистая линия, оставленная змееподобным существом, и восемь пар отпечатков ног) до ступеней, ведущих вниз в зону 5 (смотри «Ступени вниз»).

Логово Йимрит: общее описание

Логово дракона состоит из построенного из песчаника амфитеатра, окруженного песчаными дюнами и несколькими внешними зданиями, а также подземного уровня под амфитеатром. Общее описание логова Йимрит приведено ниже.

Архитектура подземелья. Подземный уровень состоит из зон из обработанного и необработанного камня:

- В обработанных зонах плоский потолок на высоте 40 футов, зоны соединяются тоннелями с плоскими потолками 20 футов высотой. В них стены из каменных кирпичей, за которыми глина и песок, а полы покрыты плиткой из песчаника.
- Необработанные зоны были выкопаны драконом в песке и глине, их потолки достигают высоты от 20 до 30 футов.

В своей драконье форе Йимрит может передвигаться по проходам, ширина которых 30 футов, без помех. Она может протискиваться через проходы, ширина которых 20 футов и более. Проходы менее 20 футов шириной слишком узки, чтобы она могла в них пролезть, но Йимрит может прокапывать новые проходы или расширять старые, продвигаясь через песок и глину со своей роющей скоростью.

Обрушаемые проходы. Эти зоны на карте показаны пунктирной линией. Йимрит ослабила потолки в этих проходах, чтобы иметь возможность обрушать пути к отступлению или замуровать врагов. Существо может вызвать обрушение потолка, если нанесет 10 повреждений и больше одной атакой или заклинанием. Обрушение делает проход непроходимым, пока песок и глина не будут расчищены, для чего требуется 250 часов работы (работая совместно, несколько персонажей могут сократить это время соответствующим образом). Каждое существо, находящееся в отмеченной секции тоннеля во время его обрушения, должно сделать спасбросок Ловкости Сл 15. При провале спасброска существо получает 22 (4к10) дробящего урона от падающих камней, и оказывается погребенным под песком и камнями. В таком положение существо считается лежачим и ослепленным. Также оно не может дышать и получает полное укрытие от атак и эффектов, которые могли бы быть на него нацелены.

Роющее существо (такое, как синий дракон) может двигаться через окружённую зону со скоростью своего рытья, не оставляя за собой тоннеля, так как его засыпает песком. Засыпанное существо, у которого нет роющей скорости, в начале своего хода делает проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Если проверка успешна, то существо может проползти в каком-либо направлении 1 фут за каждые 5 футов скорости, которые оно затрачивает. Если этого движения недостаточно, чтобы выбраться из засыпанной зоны, существо может повторить проверку на свой следующий ход. Существо, стоящее у одного из концов засыпанной зоны, может потратить действие, чтобы вытащить засыпанное существо из-под завала, если то находится в пределах досягаемости (проверок не требуется).

Освещение. Йимрит видит в подземелье с помощью тёмного зрения. Источников света здесь нет кроме тех, которые принесут с собой посетители.

Песчаные дюны. На карте отмечены кучи песка высотой от 10 до 40 футов. Для существ размера Большой и менее они считаются труднопроходимой местностью.

Ямы

Несколько ям ведут в помещения ниже.

- Большая хорошо заметная яма в середине амфитеатра ведет вниз в зону 2; Йимрит использует ее для входа и выхода в логово.
- Три скрытых ямы помечены 1A, 1B и 1C на карте.

Первое вошедшее в пространство, где находится скрытая яма, существо, заставляет ее проявиться и должно сделать успешный спасбросок Ловкости Сл 15 или упасть на ее дно. Упавшее в яму существо приземляется лежа, однако не получает повреждений, поскольку песок смягчает падение. После этого яма остается видимой. Яма 1A ведет в проход с необработанными стенами, соединяющий зоны 4 и 5. Яма 1B находится прямо над ямой сиреневых червячков в зоне 5, и любое провалившееся в нее существо будет застигнуто врасплох и атаковано 1к4 сиреневых червячков. Яма 1C ведет в пещеру с необработанными стенами к западу от зон 2 и 3.

Ступени вниз

На каждом конце U-образного амфитеатра находится тоннель с лестницей, спускающейся на 50 футов в песчаный проход, ведущий в зону 2.

Разрушенное здание к югу от амфитеатра раньше было подвалом сцены. В нем находится песчаная лестница шириной 10 футов, ведущая на 50 футов вниз в зону 5.

2. Вход

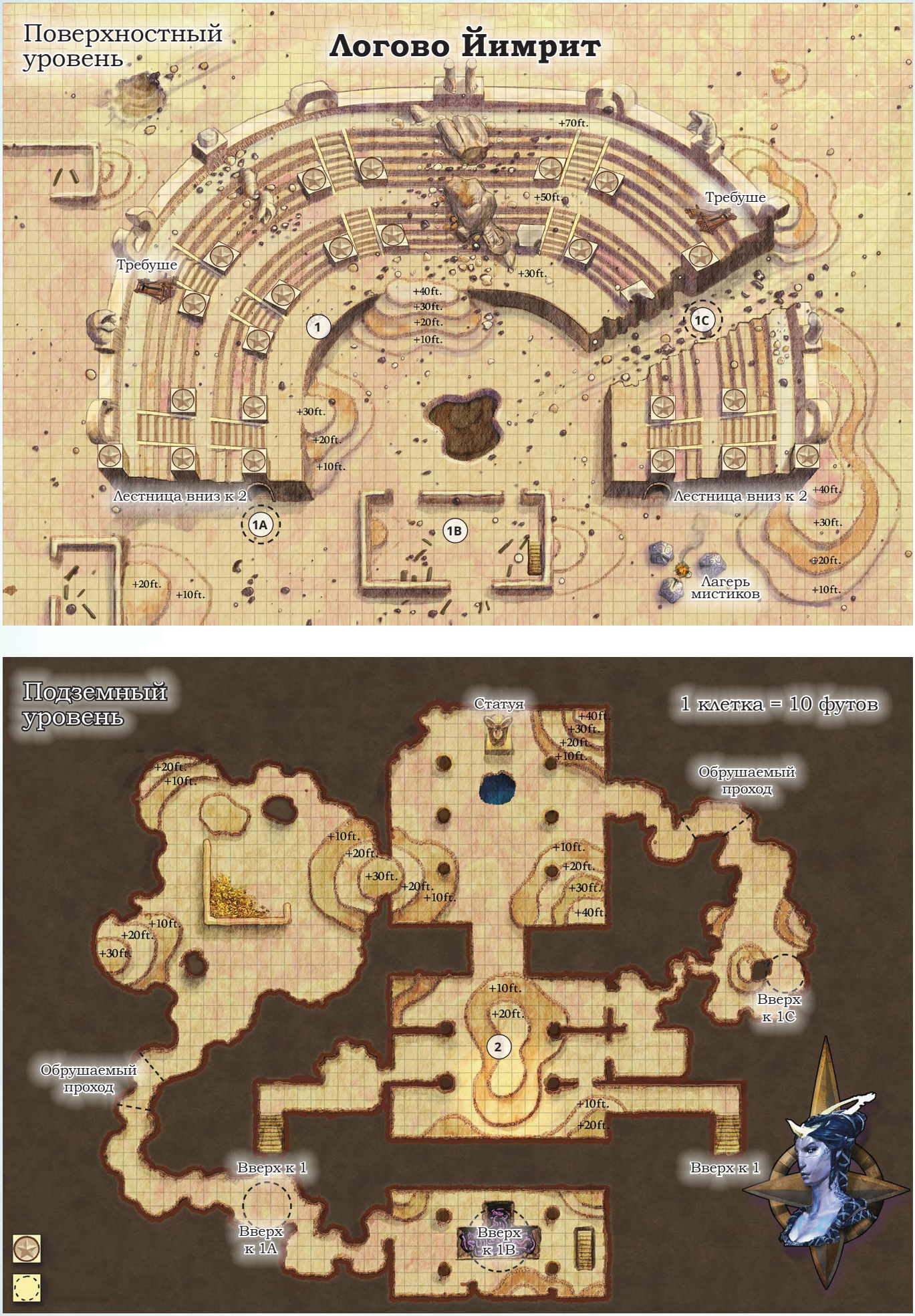
Потолок этого помещения поддерживают перегородки из плотно подогнанных блоков песчаника. В помещении есть холм из песка высотой 20 футов. На высоте 20 футов над вершиной холма в потолке зияет дыра, ведущая наружу. Через дыру сюда проникает яркий солнечный свет днем и тусклый лунный свет ночью. Дальше этого помещения свет не проникает. Йимрит заходит в логово и выходит из него через это помещение, и здесь можно видеть ее огромные следы, ведущие как наружу, так и в еще большее помещение к северу (зона 3), из которого слышны песнопения и виден свет факелов.

3. Змеи песков

Два ряда колонн из песчаника поддерживают своды это просторной комнаты. Задолго перед тем, как Йимрит присвоила его себе, этот зал был тайным храмом секты обитающих в пустыне мистиков юань-ти под названием Змеи песков. Эти мистики поклоняются Дендару Ночному Змею (смотри подробности об этом божестве в статье о юань-ти в Бестиарии). Йимрит пригасила сюда мистиков, чтобы войти в контакт с их богом-демоном, надеясь, что он подскажет, как ей сокрушить врагов. Впав в отчаяние, Йимрит охотно верит в то, как мистики истолковывают шепот Ночного Змея, который она сама не понимает.

Кучи песка высотой до потолка были отодвинуты в углы помещения. Одна из куч скрывает дыру в западной стене (смотри «Драконьи норы»). Если только Йимрит не была выманена наружу и там повержена, древняя синяя драконица прячется под кучей песка в юго-восточном углу комнаты. Видны только ее глаза и рог, и только персонажам с пассивной Мудростью (Восприятие) 17 и выше. Любой персонаж, который решит обыскать этот угол комнаты, находит дракона автоматически.

Йимрит (смотри приложение C) пользуется своими действиями логова здесь.



Карта 12.1: Логово Йимрит

Статуя демонического змея

В северной оконечности помещения стоит алебастровая статуя, вырезанная в форме головы и шеи гигантской демонической змеи, вырывающейся из каменного блока. Этот блок высотой 10 футов, в змей возвышается еще на 10 футов, сверкая своими глазами из полированного обсидиана (смотри «Сокровища»). Он смотрит вниз на дыру диаметром 20 футов в сделанном из песчаника полу, открыв клыкастую пасть. Эта дыра — верхнее окончание 800-футовой шахты, нижняя четверть которой заполнена песком и старыми костями (предыдущими принесенными Дендару Ночному Змею жертвами). У края дыры стоят трое **чистокровных юань-ти** [yuan-ti purebloods], одетые в пустынные робы, и шесть **юань-ти проклинателей** [yuan-ti malisons.] Двое проклинателей юань-ти типа 1 (человеческое тело и змеиная голова), двое типа 2 (человеческая голова и тело, и змеи вместо рук), и один типа 3 (человеческая голова и торс, и змеиных хвост вместо нижней части туловища и ног). Юань-ти хором читают зловещую молитву, в конце которой один из чистокровных юань-ти прыгает в шахту навстречу верной смерти. Эта его жертва вызывает слабый пророческий шепот на Абиссале, исходящий снизу. Персонаж, который находится в пределах слышимости и понимает язык Бездны, может перевести шепот:

Обломки и руины, вспышки грома,
Пусть они ограбят дракона;
Смерть близка! Её судьба пришла!
Не уйдет она от магии и клинка!

Дендар Ночной змей, предвидя гибель Йимрит, не ниспосылает ей ни совета, ни надежды. Когда бог-демон заканчивает говорить, Йимрит обращается к юань-ти, требуя, чтобы те перевели его слова. Опасаясь разозлить дракона правдой, юань-ти лгут и говорят дракону, что она должна встретиться с врагами в битве. Из этого Йимрит делает заключение, что она должна убить лидера штормовых гигантов, чтобы уничтожить всякую надежду на долгосрочный мир между гигантами и меньшими народами. Когда дракон уходит, юань-ти пытаются сбежать из логова самым безопасным маршрутом, атакуя всех, кто встанет на пути.

Если одного из юань-ти захватить и допросить, он попытается получить свободу в обмен на полезную информацию о драконьем сокровище. Все юань-ти в какой-то момент видели, как Йимрит откапывает или закапывает саркофаги в своей сокровищнице (зона 4). Культисты подозревают, что в них она держит самые ценные свои побрякушки. Юань-ти готов поделиться этой информацией в обмен на обещание отпустить его или ее.

Драконьи норы

Йимрит пробила две стены и прорыла за ними туннели и комнаты, расширив свое логово.

- Дыра диаметром 30 футов в западной стене сокрыта за горой песка высотой 30 футов. Йимрит может прорываться через этот песок, чтобы добраться до зоны 4 за ним.
- Дыра шириной 30 футов в восточной стене хорошо видна невооруженным глазом и ведет в необработанный проход, который в итоге соединяется с зоной 2.

Сокровища

Любое существо, которое сможет добраться до глаз статуи, может выковырять их кинжалом, гвоздодером или иным подобным инструментом. Каждый глаз представляет собой шар из полированного обсидиана диаметром 4 дюйма стоимостью 250зм и весом 25 фунтов.

4. Сокровищница Йимрит

Йимрит вырыла эту пещеру из песка, глины и камня и использует ее для хранения своих сокровищ. В центре каверны есть две стены из песчаника высотой 10 футов. В месте их соединения лежит большая куча золотых монет.

Когда какое-то существо кроме Йимрит приближается к горе сокровищ менее чем на 10 футов, золотые монеты вихрем взлетают вверх в порыве ветра. Эти вихри — четыре **воздушных элементаля**, которые наносят дополнительные повреждения из-за золотых момент, которые на огромной скорости кружат внутри них. Каждая атака ударом наносит 18 (3к8 + 5) дробящих повреждений, а вихревая атака наносит 20 (4к8 + 2) дробящих повреждений (либо половину при успешном спасброске). Когда воздушный элементаль уничтожен, золотые монеты, находившиеся в нем, падают на пол (смотри «Сокровища»).

Наиболее ценные сокровища в кладе Йимрит содержатся в шести каменных саркофагах, зарытых на глубине 10 футов под песчаным полом этой комнаты. На каждый саркофаг сколдовано заклинение *изоляция* [sequester], которое делает его невидимым и необнаружимым с помощью магии. Когда кто-либо вступает в контакт с конкретным саркофагом, действие заклинание на данном саркофаге заканчивается. У любого существа, которое роет в этом помещении в течение часа, есть 10% шанс найти саркофаг. Работающая вместе группа приключенцев должна потратить как минимум 10 минут, расчищая песок вокруг найденного саркофага, чтобы его можно было открыть. Тогда и только тогда персонаж может потратить действие, чтобы попытаться открыть крышку саркофага, для чего нужна успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 13. Использование фомки или иного подобного инструмента дает преимущество на эту проверку.

Сокровища

У каждого воздушного элементаля есть 2500 зм, вращающиеся внутри него.

В шести саркофагах были мумии мертвых нетерильских священников, пока Йимрит не сожрала их останки, чтобы освободить место для своих драгоценных сокровищ. (Одну из мумий она оставила в целости в качестве сюрприза для потенциальных воров.) Содержимое саркофагов описано ниже в том порядке, в котором саркофаги будут найдены. Волшебные вещи определяются бросками по таблицам волшебных вещей в главе 7 *Руководства Мастера*.

Первый саркофаг содержит четыре магических предмета. Используйте таблицу магических предметов F для определения каждого из них. Если Йимрит украла *Скипетр Королнора* (см. приложение B) у Сериссы, он также лежит в этом саркофаге.

Второй саркофаг содержит три магических предмета. Используйте таблицу магических предметов G для определения каждого из них.

Третий саркофаг содержит два магических предмета. Используйте таблицу магических предметов H для определения каждого из них.

Четвёртый саркофаг содержит один магический предмет, определяемый по таблице магических предметов I. Этот предмет лежит на подушке из 600 пм.

Пятый саркофаг содержит котелок из черепа вирмлинга золотого дракона (стоимостью 25зм), в котором 20 драгоценных камней стоимостью по 500зм. Вокруг костяного котелка разложено еще несколько предметов: мифрильный шлем, выполненный в форме головы синего дракона (стоимостью 250зм), гребень в форме золотого дракона с глазами из красного граната (стоимостью 750зм), повязка на глаз с искусственным глазом на ней, сделанным из голубого сапфира и лунного камня (стоимостью 2500зм), и доска для игры в драконьи шахматы из нефрита, а также набор фигур для нее, вырезанных в форме цветных и металлических драконов (весь набор стоит 7500зм).

Шестой, последний саркофаг содержит мумию Шаксана Казраата, нетерильского **лорда мумий** [mummy lord], который пробуждается и атакует своих «освободителей». Лорд мумий был унесен из своей гробницы Йимрит и не может делать действий логова или вызывать региональные эффекты вблизи логова дракона. На Шаксане Казаате надет ободок из черного золота в форме кобры с маленькими черными опалами вместо глаз и рубиновыми клыками (стоимостью 7500зм). В потайном отделении саркофага находится не поврежденное (но высохшее) сердце лорда мумий в мешочке из черной материи. Обыскавший саркофаг персонаж обнаруживает потайное отделение при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

5. Садок с сиреневыми червячками

Каждому нужно хобби. Йимрит в последнее время увлеклась выращиванием детенышей сиреневых червей до таких размеров, когда их можно будет выпустить на волю. Она раскапывает гнезда сиреневых червей в песках пустыни, крадет яйца и притаскивает к себе в логово. Когда яйца вылупляются, она переносит червячков сюда и взращивает их на здоровой мясной диете, чтобы они росли здоровенькими и крепенькими.

Йимрит превратила Т-образную яму глубиной в 10 футов в середине этого помещения в «садок» для сиреневых червячков. В яме в настоящий момент находится тридцать извивающихся сиреневых червячков-вормлингов (смотри приложение С). Хотя они слишком малы, чтобы вылезти из ямы или прокопать проход из нее, червячки охотно нападают на других существ, попадающих в яму, включая любых существ, которые свалятся через яму вверху (смотри секцию «Ямы» в описании зоны 1).

Завершение приключения

Йимрит слишком гордая, чтобы бросить свое логово, и сражается насмерть, защищая его. Роль персонажей в гибели Йимрит заставит Гекатона признать, что он неверно оценил меньшие народы. Его любимая жена однажды сказала ему, что, если бы гиганты и меньшие народы научились сосуществовать мирно и помогали друг другу, мир стал бы лучше. Тронутый героизмом персонажей, Гекатон признает, что должен был прислушаться к словам Нери. «Штормовые гиганты и меньше народы могут работать вместе», провозглашает он, «чтобы создать лучший мир, свободный от тирании драконов.» Он клянется отдать должное персонажам и своей жене, объединяя усилия с меньшими народами в борьбе с драконьими угрозами. Это, как он считает, испытание, которое избрал для него Аннам Всеотец, и этот альянс, надеется он, восстановит Уложение в прежнем виде.

Прав ли Гекатон — решать вам. Зрелище того, как гиганты и меньшие народы сообща стараются уничтожить общего врага, может воодушевить Аннама Всеотца на то, чтобы вновь поставить штормовых гигантов на вершину Уложения, либо порядок гигантов в иерархии может остаться открытым вопросом. В любом случае смерть Йимрит никак не влияет на махинации злых лордов гигантов Севера, которые стараются заслужить расположение своего бога и занять место на вершине Уложения. Персонажи могут решить вовлечься в это и сразить оставшихся лордов гигантов. Гекатон считает, что это отличная идея, и никак не будет мешать их попыткам.

Если Серисса участвовала в сражении вместо своего отца, она благодарит персонажей за их героизм и, как и ее отец, с нетерпением будет ждать будущего сотрудничества между гигантами и меньшими народами. У Сериссы также не будет возражений против того, чтобы позволить персонажам беспрепятственно разобраться со злыми лордами гигантов, которые все еще угрожают Северу. Она хочет поскорее вернуться в Вихрь и поведать историю о поражении Йимрит, зная, что это снова притянет гигантов к ее двору.

Могущественные злые драконы, такие как Клаут и Клогиалиаматар, едва будут расстроены смертью Йимрит, но они не сильно рады видеть, что гиганты и меньшие народы стали сотрудничать. Они решают выждать, как обычно делают древние драконы, чтобы посмотреть, как долго проживет этот альянс.

Хотя Йимрит встретила свою смерть в этом приключении, ее наследие живет в форме ее отпрысков (смотри секцию «Аскор» в главе 3). Они начинают сражаться друг с другом, и победитель заберет себе логово Йимрит и титул «Рок пустыни».

Продвижение персонажей

После победы над Йимрит персонажи получают уровень. Если игроки захотят разобраться с оставшимися лордами гигантов, вы можете продолжить приключение, и повышать персонажей в уровне за каждый двух лордов, которых они повергнут.

Приложение А: Связанные приключения

Wizards of the Coast опубликовали другие D&D приключения которые можно рассматривать как вступительные для Грома штормового короля, не только потому, что они рассчитаны на развитие персонажей до 5го уровня, но и потому, что ведут персонажей к одной из локаций, описанных в Главе 2. Если кто-либо из персонажей связан с фракцией, такой как Арфисты, вы можете привести их к Брин Шандер, Золотым Полям или Трибору путём выдачи задания представителем фракции. С ростом угрозы со стороны гигантов на Севере, задание может быть достаточно простым, вроде защиты какой-то локации от возможной угрозы нападения гигантов.

Затерянные Рудники Фанделвера

Затерянные Рудники Фанделвера это приключение из Стартового набора Dungeons & Dragons, предназначенное провести игроков с 1-ого на 5-ый уровень. Персонажи, завершившие его, именно того уровня, что нужен для *Грома штормового короля*, и Трибор — идеальная начальная точка (см. Часть 2). Хитрость состоит в том, чтобы перенести их из Фандалина в Трибор, который находится далеко на востоке за зелёными лугами и холмами. Вы можете просто заявить, что группа совершила скучное на события путешествие, или можете предложить какую-то причину, по которой они решили посетить Трибор. Этот город - хорошее место для пополнения запасов, обновления снаряжения, продажи добычи и поиска новых приключений. Если этих причин недостаточно, то ниже приведено несколько зацепок, привязанных к ПМ из Фандалина, которые позволят вам направить персонажей в Трибор.

Доставка в Львиный Щит

У Линен Грейвинд, управляющей торговым постом в Фандалине от имени торговой компании «Львиный щит», есть коллега Алаэстра Улгар, живущая в Триборе вместо со своим деловым партнером Нартом Тезрином. Линен написала письмо своей подруге, описывающие последние невзгоды Фандалина, и просит персонажей доставить его. В записке, вложенной в письмо, Линен просит Алаэстру наградить её посыльных старой серой сумкой, расшитой изображениями животных. Это серая *сумка фокусов [gray bag of tricks]*.

Письмо с требованиями

Харбин Вестер, напыщенный староста Фандалина, просит персонажей доставить письмо Даратре Шендрел, лорду-протектору Трибора. В письме Харбин требует лучше патрулировать местность между их двумя поселениями. Он ставит в вину Даратры то, что холмы вокруг Фандалина наводнили орки. Харбин не знает, что она является членом Арфистов. Даратра даёт персонажам 50 зм за проявленное мужество по доставке этого уничижительного письма.

Связь с Жентаримом

Глава гильдии Фандалинской Рудной Биржи, Халия Торнтон, работает на Жентарим. Если персонажи произвели на неё впечатление, она рекомендует им связаться с Урламом Стокспулом в Триборе. Урлам всегда ищет приключенцев в помощь делам Чёрной Сети, и Халия ручается, что «у него щедрая награда за хорошую работу». Она говорит, что персонажам нужно искать его в офисе караванщиков, «Триборских Путешественников», в центре города.

Клад Королевы Драконов

Клад Королевы Драконов - это первая часть приключения из двух частей истории Тирания Драконов, в которой восстающие злые драконы пытаются освободить Тиамат из Девяти Преисподен [Nine Hells]. Если вы используете *Клад Королевы Драконов* как вступительное приключение, вам следует изменить время прохождения событий так, чтобы события Тирании Драконов и события, предшествующие *Грому Штормового Короля*, происходили бы одновременно. Аннам Всеотец отменяет существующее Уложение, чтобы гиганты начали действовать до того, как Тиамат придёт в мир.

В начале *Клада Королевы Драконов* персонажи присоединяются к каравану, путешествующему из Врат Балдура [Baldur's Gate] в Глубоководье [Waterdeep]. Ко времени прибытия в Глубоководье они должны получить 5й уровень. Вы можете воспользоваться прибытием в Глубоководье, чтобы переместить внимание группы с истории Тирании Драконов, выдав им информацию о том, что близ фермы-храма в Золотых Полях [Goldenfields] видели гигантов. Изумрудный Анклав ищет приключенцев, которые помогут патрулировать границы Золотых Полей. Если персонажи клюнут на это, Золотые Поля станут отправной точкой приключения (см. главу 2). Хотя вы и отказываетесь от последней части *Клада Королевы Драконов* в пользу этого приключения, вам ничего не мешает вернуться к Кладу Королевы Драконов и его продолжению, *Восстанию Тиамат*, позже.

Клад Королевы Драконов достигает своего апогея в Поднебесном Замке [Skyreach Castle], летающей крепости, принадлежащей облачному гиганту Благоткусу. Вы можете сделать его ключевой фигурой в этом приключении, сделав так, чтобы его замок появился, когда персонажи достигнут 7го или 8го уровня, давая им шанс встретиться со злым облачным гигантом и убедить его помочь им. Персонажи также могут захотеть выступить против него после встречи с призраком его мёртвого сына, Эйгерона, в главе 4 «Избранный Путь». Уничтожение Уложения оказывает следующие эффекты на Благоткуса:

- Облачной гигант жаждет избавиться от «союзников» из Культа Дракона, воспользоваться их деньгами, чтобы купить верность низших гигантов и начать войну против драконидов. Если персонажи помогут ему избавить Поднебесный Замок от культистов и их союзника белого дракона, гигант готов помочь им в ответ и предлагает треть от накопленного добра культа. Благоткус честно выполняет свою часть сделки, пока персонажи не угрожают ему, и он получает своё. Если у персонажей есть воздушное судно с членами Культа Дракона на борту (см. секцию «Воздушное судно Культа» в главе 4), эти культисты объединяются с находящимися в Поднебесном Замке.
- Благоткус знает, что Король Гекатон исчез и подозревает, что драконы как-то ответственны за это. Хотя он не имеет доказательств, подкрепляющих его подозрения, Благоткас видит драконьи заговоры повсюду и убеждён, что злые драконы вцепятся в свой шанс ввергнуть сообщество гигантов в хаос. Также он жаждет восстановления уложения таким образом, чтобы облачные гиганты оказались на его вершине. Его можно убедить использовать летающую крепость чтобы помочь персонажам найти Короля Гекатона, если ему сказать, что один или несколько драконов дирижировали похищением короля.
- Хотя и Благоткас, и Графиня Сансури [Countess Sansuri] одинаково презирают драконов, они являются заклятыми соперниками. Если персонажи собираются выступить против Сансури (см. главу 9 «Замок Облачных Гигантов»), Благоткас предлагает присоединиться

к ним и помочь разрушить её махинации затем, чтобы он, а не она, получил благосклонность богов и возвысил облачных гигантов на вершину Уложения.

Благоткас не питает злых намерений по отношению к «меньшим народам», но его желание вновь разжечь древнюю войну между гигантами и драконами может возыметь разрушительные последствия для поселений «малых народов» по всему Побережью Мечей.

Принцы Апокалипсиса

Принцы Апокалипсиса — это отдельное приключение, проходящее в окрестностях и под Холмами Самбер [Sumber Hills] в Долине Дессарин [Dessarin Valley], редконаселённом регионе передвижных городов, изолированных поместий и дикой местности. Четыре злых элементальных культа укрываются здесь и строят тайные храмы в руинах старого комплекса подземелий под холмами. Ко времени получения персонажами 5го уровня, они уже посетят несколько поселений в долине, исследуют руины в Холмах Самбер и одержат победы над определённым числом культистов низшего и среднего звена.

Вы можете перевести персонажей из *Принцев Апокалипсиса* в это приключение сделав так, чтобы они защищали город Трибор от нападения гигантов. В этом сценарии, Трибор становится отправной точкой приключения (см. главу 2) и внимание персонажей переключается с угрозы Элементального Зла на угрозу, исходящую от гигантов. Ниже приведены несколько зацепок, чтобы привести персонажей к Трибору, если они ещё не находятся там.

Сочувствующий Арфистам

Эндрит Валивоу [Endrith Vallivoe], ушедший на покой купец-караванщик, живущий в деревне Красная Лиственница [Red Larch], сочувствует делу Арфистов. Если он подозревает или знает, что кто-то из персонажей связан с Арфистами, он убеждает персонажей поговорить с Даратрой Шендрел [Darathra Shendrel], лордом-защитником Трибора. Он не раскрывает того, что она Арфист, но абсолютно убеждён, что ей нужна помощь группы в эти «смутные времена».

Заблудший пастырь

Священник Хельма, Сильваррен Лумшенк [Silvarren Loomshank], был направлен на помощь Имдарру Рельвандеру [Imdarr Relvaunder], одному из священников в Часовне Всех Вер [Allfaiths Shrine] в Красной Лиственнице. Но Сильваррен несколько дней не появлялся в храме, и ходят слухи, что он каждый вечер напивается в Болтливом Тролле [Talking Troll], таверне в Триборе. Имдарр просит группу проверить это, и если это правда, убедить Сильваррена взять себя в руки и вернуться к своим обязанностям.

Фермы в беде

Херивин Дардрэгон [Herivin Dardragon], полурослик владелец Урожайного Постоялого Двора [Harvest Inn] в городке Вестбридже [Westbridge], слышал, что огры и холмовые гиганты разоряют фермы близ Долгой Дороги [Long Road] между Вестбриджем и Трибором. Персонажи, направляющиеся на север для исследования, убеждаются, что это правда. На одной из разорённых ферм персонажи встречают полуросликов, оливковая роща и почти весь скот которых погиб из-за холмовых гигантов. Клан Скиттермарш [Skittermarsh] собрал весь свой оставшийся скот (тощую корову и четверых оголодалых коз), навьючил свои пожитки на трёх мулов и собрался перемещаться в Трибор. Матрона семейства, Мисти Скиттермарш [Misty Skittermarsh], предлагает персонажам 100 зм самоцветами, если они сопроводят семейство до Трибора.

Из Бездны

События приключения *Из Бездны* происходят полностью в Подземье [Underdark], огромном массиве подземных пещер, тоннелей, разломов и озёр. Персонажи начинают приключение в качестве пленников дроу и, после побега, выбираются на поверхность. Если им это удаётся, с ними связывается Король Бренор Баттлхаммер из Гонтлгрима [King Bruenor Battlehammer of Gauntlgrym] и просит их отправиться в экспедицию назад, в глубины Подземья, чтобы разобраться с ужасной демонической угрозой.

Если вы проводите это приключение, не отступая от описанного сценария, то персонажи получают 8й уровень или находятся достаточно близко от этого, когда они добираются в Гонтлгрим [Gauntlgrym]. Вы можете изменить план, чтобы они вместо этого выбрались на поверхность, когда получат 5й уровень, чтобы перейти от приключения *Из Бездны* к *Грому Штормового Короля*. Из-за того, что события данного приключения проходят непосредственно в землях, расположенных над местами, в которых происходят события Из Бездны, персонажи могут выйти на поверхность поблизости от любой из трёх локаций из главы 2.

Как только персонажи завершат дела с гигантами, вы сможете вернуться к событиям демонической угрозы в Подземье. Или вы можете переходить от одного приключения к другому и назад, дав персонажам возможность принять задание Бренора на спуск в Подземье прежде, чем разбираться с гигантами на поверхности. В последнем случае, скорее всего персонажи, приступая к этому приключению, будут более высокого уровня, чем обычно но вы можете сделать столкновения этого приключения более сложными, чтобы компенсировать это (см. секцию «Изменение сложности столкновения» в главе 3 *Руководства Мастера*).

Использование Элементальных Культов

Ниже приведены примеры того, как вы можете сплести истории Принцев Апокалипсиса и Грома Штормового Короля. Культисты предложат свою помощь гигантам, чтобы скрыть собственные планы.

- Культ Чёрной Земли [Cult of the Black Earth] отправляет культистов к Скале Мёртвого Камня [Deadstone Cleft] (см. главу 6, «Каньон Каменных Гигантов»).
- Они предоставляют Тану Каялитике [Thane Kayalithica] и её каменным великанам информацию об обороноспособности близлежащих поселений и предлагают им помощь в их разрушении. Культисты могут знать о земляном первородном, заключённом в Скале Мёртвого Камня, и могут пожелать связаться с ним.
- Культ Вечного Пламени [Cult of the Eternal Flame] помогает Герцогу Залто [Duke Zalto] и его союзникам дроу (см. главу 8, «Горнило Огненных Гигантов») выкрасть Мегеру, огненного первородного, заключённого в Гонтлгриме. Культисты полагают, что огненный первородный является потомком Имикса, Принца Злого Огня [Imix, the Prince of Evil Fire], которому они поклоняются, как богу.
- После того как они видели несколько замков облачных гигантов, плывущих по небу над Побережьем Меча, Культ Завывающей Ненависти [Cult of the Howling Hatred] отправляет представителей на встречу с облачными гигантами, чтобы узнать их намерения. Графиня Сансури [Countess Sansuri] в восхищении от умения культа создавать сферы разрушения [devastation orb] и желает демонстрации. Персонажи, прибывшие к ней в замок (см. главу 9, «Замок Облачных Гигантов»), могут встретить команду воздушных культистов, обладающих сферой разрушения.
- Культ Разбивающей Волны [Cult of the Crushing Wave] может помочь Вождю Гух [Chief Guh] и её холмовым гигантам с плотиной на реке, которая течёт близ её логова (см. главу 5, «Логово Холмовых Гигантов»). Водные культисты могут также помочь Обществу Кракена охранять Короля Гекатона (см. главу 11, «В ловушке щупалец»).

Приложение В: Магические предметы

Магические предметы, представленные в этом приключении, детально расписаны ниже в алфавитном порядке.

Вымпел с руной Винд

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот голубой пятифутовый вымпел пошит из шёлка и постоянно треплется, будто дует ветер. Руна Винд (ветер) на нём чем-то напоминает облако. Вымпел обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас.

Шаг ветра. Действием вы можете пролететь 20 футов. Если вы не приземлитесь в конце этой дистанции, вы падаете, если у вас нет других способов оставаться в воздухе.

Успокаивающий ветерок. Вы не можете задохнуться.

Объятья ветра. Реакцией, когда вы падаете, вы можете избежать получения какого-либо урона от падения. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Ветроход. Пока вы подстроены под эту руну, вы можете творить заклинание «*левитация*» [levitate] бонусным действием. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Дар Ветра. Вы можете перенести магию вымпела на не магический предмет - комплект доспехов, пара обуви или плащ - нарисовав на нём руну Винд пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы вымпел и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, вымпел уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

Доспехи. Доспехи теперь необычный магический предмет, требующий подстройки. Вы получаете дополнительные 5 футов скорости, пока носите эти доспехи, и если в нормальных условиях они предоставляли помеху на проверки Скрытности, то они более не предоставляют её.

Обувь/Плащ. Пара обуви или плащ теперь редкий магический предмет, требующий подстройки. Пока вы носите этот предмет, вы можете использовать до 20 футов своего перемещения каждого своего хода для полёта такого же расстояния. Если вы не приземлитесь в конце этой дистанции, вы падаете, если у вас нет других способов оставаться в воздухе. Вы также можете сотворить заклинание «*падение пёрышком*» [feather fall]. Как только вы сотворите это заклинание таким образом, вы не можете сделать этого пока не совершите короткий или длительный отдых.

Двуручный топор Гурта

Оружие (двуручный топор), легендарный (требуется настройка)

В Год Ледяного Топора (123 ЛД), лорд ледяных гигантов Гурт пал от руки Утгара Гардольфссона - лидера народов, которые позже станут варварами Утгардта - в битве, которая знаменовала возвышение людей над великанами в Долине Дессарин. Двуручный топор Гурта был захоронен в Кургане Моргура пока его не откопали и не принесли в Глубоководье. После того, как он пролежал в хранилищах города несколько десятков лет, топор был отдан Харшнагу, путешественнику ледяному гиганту, в благодарность за службу Глубоководью. Утгардтские варвары узнают это оружие, как только увидят его, и нападают на всякого гиганта, который держит его.

Вы получаете бонус +1 к броскам атак и урона, проводимым этим волшебным оружием. Оно подходит по размерам гиганту, весит 325 фунтов и наносит рубящий урон 3к12 при попадании, плюс дополнительный рубящий урон 2к12, если цель атаки - человек.

Топор излучает свет как факел, когда температура вокруг падает до отметки -18°C (0°F). В таких условиях этот свет погасить никак нельзя.

Действием, вы можете сотворить версию заклинания *раскалённый металл* [heat metal] (Сл спасброска 13), которая наносит урон холодом вместо урона огнём. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться до наступления рассвета.

Жезл Вониндода

Жезл, редкий (требуется настройка)

Герцог огненных гигантов Залто нанял волшебника, чтобы тот создал несколько таких адамантиновых жезлов. Каждый из них 4 фута длинной, весит 100 фунтов и выполнен как раз по руке огненного гиганта. На одном конце жезла имеются два зубца, а другой отлит в форме рукояти.

В жезле 10 зарядов и он восстанавливает 1к6+4 использованных зарядов на рассвете. Действием вы можете схватить рукоять и, потратив 1 заряд, сотворить заклинание «поиск предмета» [locate object] с его помощью. Если жезл использовать для обнаружения предметов, сделанных из адамантина, таких как части конструкции Вониндода, его дальность возрастает до 10 миль.

Зелье Размеров Гиганта

Зелье, легендарное

Когда вы выпиваете это зелье, вы становитесь Огромного размера на 24 часа, если вы Среднего или меньшего размера. В противном случае зелье не оказывает никакого эффекта. На время действия, ваша сила становится равна 25 (если она не была до того больше), ваш максимум хитов удваивается (ваши текущие хиты также удваиваются, когда вы выпиваете это зелье). В добавок, досягаемость ваших рукопашных атак увеличивается на 5 футов.

Всё, что на вас одето и вы несёте также увеличивается в размере на время действия зелья. Когда вы проводите броски атаки оружием, увеличенным таким путём, бросайте обычное количество костей урона трижды; например, увеличенный таким образом длинный меч будет наносить рубящий урон 3к8 (вместо 1к8), или 3к10 (вместо 1к10), если его использовать двумя руками.

Когда завершается этот эффект, любые ваши хиты выше новых максимальных хитов становятся временными.

Это зелье бледно-белого цвета создано из языка гигантского моллюска и едко пахнет чем-то, напоминающим гнилые водоросли. Впрочем, оно сладковатое на вкус.

Знамя Руны Криг

Волшебный предмет, редкий (требуется подстройка)

Сшитое из толстой, красной ткани, это знамя имеет 5 футов длины и 3 фута ширины. Руна Криг (война) изображена на полотне с нашитыми круглыми, металлическими пластинами. Знамя можно прикрепить к 10-футовой жерди и использовать как штандарт. Сворачивание или разворачивание знамени требует потратить действие. Знамя обладает следующими свойствами.

Метка Смелости. Бонусным действием вы можете коснуться развёрнутого знамени, чтобы создать волну смелости. Вы и ваши союзники получают иммунитет к состоянию испуган, пока находятся в 20 футах от знамени. Этот эффект длится 10 минут или пока знамя не будет свёрнуто. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Охранный Штандарт. Вы можете видеть невидимых существ пока они находятся в 20 футах от развёрнутого знамени и на линии видимости для вас.

Щит Штандарта. Бонусным действием вы можете коснуться развёрнутого знамени, чтобы пробудить его силу. Любая дальнобойная атака, которая нацелена на вас или ваших союзников в пределах 20 футов от знамени проходит с помехой. Этот эффект длится 1 минуту или пока знамя не будет свёрнуто. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Дар Битвы. Вы можете перенести магию знамени в другое место нарисовав руну Криг на земле пальцем. Это место становится центром сферической области магии, радиусом 500 футов, закреплённой за этим местом. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы знамя находилось в 5 футах от вас. Во время работы вы выбираете существ, типы существ или и то, и другое, на которых будет действовать магия знамени. В конце этого ритуала, знамя уничтожается, а область получает следующие свойства:

> Пока они находятся в сфере 500-футового радиуса, существа, которые были определены во время процесса переноса иммунны к состоянию испуган и получают бонус +1 к КД и на броски атаки.

Камень с руной Блод

Волшебный предмет, редкий (требуется подстройка)

Внутри этого брильянта видна кровь какого-то существа - капля крови в виде руны Блод (кровь). Пока эта вещь с вами, вы можете действием прорицать местонахождение ближайшего существа (не нежити), связанного с кровью в предмете. Вы чувствуете расстояние и направление до существа относительно своего положения. Это либо то существо, чья кровь заключена в предмете, либо его кровный родственник.

Этот предмет сделан из большого брильянта, ценой не менее 5000 зм. Когда его обливают кровью существа во время процесса создания, она впитывается в камень, проникая в самое его сердце. Если камень будет уничтожен, кровь испаряется и пропадает навсегда. Мстительное существо может использовать камень с руной Блод, чтобы выследить всю кровную родословную. Такие камни часто служат семейными подарками или передаются как наследие отцов детям.

Коготь с руной Вирм

Волшебный предмет, редкий (требуется подстройка)

Этот драконий коготь был покрыт расплавленным серебром, по которому была выгравирована руна Вирм (дракон). Коготь обладает следующими свойствами.

Драконобой. Действием, вы указываете когтем на дракона в пределах 30 футов от вас. Дракон должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или получит уязвимость ко всем видам урона до конца вашего следующего хода. Это свойство может быть использовано лишь трижды. Коготь восполняет эти использования на рассвете.

Драконий Щит. Пока коготь виден на вас, вы получаете сопротивление к урону, который будет нанесён оружием дыхания дракона.

Драконья Защита. Вы можете перенести магию когтя в другое место нарисовав руну Вирм на земле пальцем. Это место становится центром сферической области магии, радиусом 100 футов, закреплённой за этим местом. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы коготь находился в 5 футах от вас. В конце этого ритуала, коготь уничтожается, а область получает следующие свойства:

> Драконы получают помеху на спасброски и не могут иметь скорость полёта более 10 футов, пока находятся в этой сфере 100 футов радиусом.

Молоток с руной Венн

Волшебный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот деревянный молоток мал по гигантским меркам, но почти размеров боевого молота для человека. Руна Венн (друг) начертана мифрилом у основания древка. Среди гигантов этот молоток используется как часть ритуалов для разрешения споров. Молоток обладает следующими свойствами.

Щит арбитра. В начале каждого боя, атаки по вам проходят с помехой до начала вашего первого хода, при условии, что молоток у вас.

Связь Дружелюбия. Действием, вы можете использовать молоток, чтобы ударить им по твёрдой поверхности. В течение следующей минуты, первое существо в пределах 60 футов от места удара, наносящее урон другому существу, получает психический урон, равный половине нанесённого им урона цели. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Дар Правды. Вы можете перенести магию молотка в другое место нарисовав руну Венн на земле пальцем. Это место становится центром сферической области магии, радиусом 30 футов, закреплённой за этим местом. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы молоток находился в 5 футах от вас. В конце этого ритуала, молоток уничтожается, а область получает следующие свойства:

> Если существо говорит ложь, находясь в этой сфере 30-футового радиуса, это существо получает психический урон 5 и заметно вздрагивает.

Навигационный шар

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Навигационный шар представляет собой полую сферу диаметром 7 футов, сделанную из тонкого, полированного мифрила с оттиском большой руны Скае (облако) на её внешней поверхности. Шар парит в 10 футах над полом и связан с конкретным облачным замком, позволяя контролировать высоту и перемещения замка, пока находится в замке. Если шар будет уничтожен или покинет замок, высота и местоположение замка останутся фиксированными пока шар не вернут в замок или не заменят новым.

Действием вы можете создать один из следующих эффектов, если коснётесь шара:

- Замок передвигается со скоростью 1 миля в час по прямой в направлении, выбранном вами, пока замок не остановится, его не остановят или другое действие не будет использовано, чтобы изменить направление его движения. Если его движение должно привести к контакту с поверхностью, замок выполняет мягкую посадку.
- Замок, если движется, начинает постепенно тормозить.
- Замок делает медленный поворот на 90 градусов по или против часовой стрелки (поворачиваясь, например, к северу или востоку передом). Замок может совершать поворот пока движется по прямой линии.

Любое существо, касающееся шара, знает высоту, на которой находится основание замка над землёй или водой под ним.

Опал с руной Ильд

Волшебный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот треугольный огненный опал имеет почти три дюйма по каждой из сторон и почти дюйм толщины. Руна Ильд (огонь) сверкает внутри камня, что делает его тёплым на ощупь. Опал обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас.

Поджёг. Действием вы можете поджечь предмет в пределах 10 футов от вас. Предмет должен быть способен гореть и огонь разгорается в области, не более 1 фута в диаметре.

Друг Огня. Вы получаете сопротивление урону холодом.

Укротитель Огня. Действием вы можете потушить любое открытое пламя в 10 футах от вас. Вы сами определяете, сколько огня вы хотите потушить в этом радиусе.

Дар Огня. Вы можете перенести магию опала на не магический предмет - оружие или комплект доспехов - нарисовав на нём руну Ильд пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы опал и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, опал уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

Оружие. Оружие теперь необычное магическое оружие. Оно наносит дополнительные 1к6 повреждений огнём при попадании.

Доспехи. Доспехи теперь редкий магический предмет, требующий подстройки. Вы получаете сопротивление урону холодом пока носите эти доспехи.

Раковина телепортации

Осколок с руной Иса

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот длинный, тонкий осколок льда примерно размеров кинжала. Руна Иса (лёд) мерцает внутри него. Осколок обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас.

Холодное прикосновение. Действием вы можете прикоснуться к поверхности воды и заморозить её в сферической области 10 футов радиусом и центром в точке прикосновения. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Друг мороза. Вы получаете сопротивление к урону огнём.

Ледяная мантия. Действием вы можете дотронуться до себя или другого существа мокрым пальцем. Вода создаст ледяную мантию защиты. В следующий раз в течении минуты, когда цель прикосновения получает дробящий, рубящий или колющий урон, этот урон снижается до 0, а мантия разрушается. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Вой зимы. Действием вы можете сотворить заклинание *град* [sleet storm] (Сл спасброска 17). Вы восстанавливаете возможность использовать эту особенность после того как совершите короткий или длительный отдых.

Дар мороза. Вы можете перенести магию осколка на не магический предмет - плащ или пару обуви - нарисовав на нём руну Иса пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы осколок и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, осколок уничтожается, а на предмете появляется голубая руна и он получает следующие свойства:

Плащ. Плащ становится редким магическим предметом, который требует подстройки. Пока вы носите его, вы получаете сопротивление огню и преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), проходящие в снежных местностях.

Обувь. Пара обуви становится редким магическим предметом, который требует подстройки. Пока вы носите её, вы игнорируете ограничения труднопроходимых местностей пока ходите и можете ходить по воде.

Раковина телепортации

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Это обычная, хотя и достаточно большая раковина, на которой начертана руна Увар. Раковина длинной два с половиной фута и весит 20 фунтов.

Действием, вы можете сотворить заклинание *телепорт* [teleport] подув в раковину. Место назначение фиксировано и нет никаких шансов на провал или изменение цели заклинания. Любой телепортированный с помощью раковины появляется в месте, указанном создателем предмета при начертании руны Увар на раковине. Она не позволяет телепортироваться в какое-либо другое место. Как только заклинание будет сотворено, раковину невозможно использовать до следующего рассвета.

Роба змиев

Волшебный предмет, необычный (требуется настройка)

Роба змиев представляет собой стильный предмет одежды, популярный среди богатых дворян и ушедших на покой убийц. Роба украшена 1к4+3 стилизованными и ярко раскрашенными змеями.

Бонусным действием в свой ход, вы можете превратить одну из змей на робе в гигантскую ядовитую змею. Змея мгновенно выпадает из робы, скользит на свободное место рядом с вами и действует во время вашей инициативы. Змея отличает дружественных существ от враждебных и атакует последних. Змея исчезает в безвредном облаке дыма спустя час, или если ее хиты опустятся до 0, или если вы отмените эффект (действия на это не тратятся). Будучи снятой с робы, змея уже не может вернуться назад. Когда все змеи с робы покинут её, она становится обычной одеждой.

Скипетр Королнора

Волшебный предмет, легендарный (требуется настройка)

Скипетр Королнора - один из десяти Правящих Скипетров Шанатара, выкованный дварфийскими богами и передан правящим домам древней империи дварфов. Местонахождение *Скипетра Королнора* долгое время было не известно, пока королева штормовых гигантов Нери не обнаружила его в поросших кораллами обломках корабля на дне Бесследного Моря [Trackless Sea]. Правящие Скипетры все примерно одинаковых размеров и формы, но материалы, из которых они сделаны и свойства, которыми они обладают отличаются.

Скипетр Королнора представляет собой мифрильный жезл конической формы, толщиной в дварфийское запястье. На нижнем конце у него маленький платиновый набалдашник, а на верху - диск, украшенный кольцом из семи крошечных голубых самоцветов.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, проводимым этим скипетром, которым можно пользоваться как волшебной булавой.

Вы можете использовать не только свойства скипетра, но и свойства *Трона Драконьих Черепов.* Скипетр имеет 10 зарядов и восполняет 1к6+4 использованных зарядов на рассвете. Он обладает следующими свойствами:

- Если вы под землёй или под водой, вы можете потратить 1 заряд, чтобы определить расстояние до поверхности.
- Действием вы можете потратить 2 заряда, чтобы сотворить заклинание «*послание*» [sending] с помощью скипетра.
- Действием вы можете потратить 3 заряда, чтобы сотворить заклинание «*телепорт*» [teleport] с помощью скипетра. Если место назначения расположено в 60 футах от *Трона Драконьих Черепов*, то телепортация не может ошибиться с позиционированием, или провалиться.

Слиток с руной Скёльд

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот предмет выглядит как обычный самородок железа, примерно фут длинной и несколько дюймов в ширь. Внимательное изучение его поверхности обнаруживает бледные, серебристые очертания руны Скёльд (щит). Самородок обладает следующими свойствами, которые работают, пока он находится при вас.

Правящие скипетры Шанатара

Скипетр Королнора - лишь один из десяти Правящих Скипетров Шанатара. Другие скипетры: Скипетр Алаторин (местонахождение неизвестно), Скипетр Баракуир (находится у дуэргарского короля Олорна Ридаугуара из Подшпилья), Скипетр Драккалор (является частью клада древнего красного дракона, Чарвеканнатора), Высший Скипетр Шанатара (в последний раз его видели на Нелантерских Островах),

Скипетр Ильтказар (спрятан в Море Павших Звёзд), Скипетр Сондарр (местонахождение неизвестно), Скипетр Торглор (им владеет благородная семья Рисцелзар из Халруаа), Скипетр Ультоксамрин (утерян в руинах Миф Ондата близ Великого Ледника) и Скипетр Ксотаерин (местонахождение неизвестно).

Рунический Щит. Вы получаете бонус +1 к КД.

Защищающая Связь. Бонусным действием выберите существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, отличное от вас. До конца вашего следующего хода, любой урон, получаемый существом снижается до 1, но вы также получаете половину урона, предотвращённого таким путём. Урон, получаемый вами, не может быть снижен ни каким образом. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Щитовой Оберег. Вы можете перенести магию самородка на немагический предмет - щит или двуручное оружие - нарисовав на нём руну Скёльд пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы самородок и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, самородок уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

Щит. Щит теперь становится редким магическим предметом, который требует подстройки. Его магия добавляет вам бонус +1 к КД, и когда ваши хиты впервые после долгого отдыха должны будут опуститься до 0 они, вместо этого, опускаются до 1. Вы должны держать щит в руках, чтобы он оказывал эти эффекты.

Оружие. Оружие теперь необычное магическое оружие. Его магия добавляет вам бонус +1 к КД, пока вы держите его.

Трон Драконьих Черепов

Волшебный предмет, артефакт

Дварфские боги сделали и доверили правителями Шанатара, древней дварфской империи, трон драконьих черепов, ставший символом дварфской силы и гордости на долгие века. Огромный трон сделан из полированного обсидиана, инкрустирован черепами четырех древних синих драконов и парит в футе над землей. Резные руны поблескивают в обсидиане, помигивая синей энергией, когда активируются способности трона.

После падения Шанатара, трон драконьих черепов оказался в лапах менее благородных существ. Шайка авантюристов стянула трон у водного эльфа тирана Гантара Краока и продала его штормовому гиганту Нери за целое состояние. Нери увеличила трон магией и отдала его своему мужу, королю Гекатону, в качестве подарка вместе с одним из правящих скипетров Шанатара, найденным ей среди обломков на дне Бесследного моря. Только существо, обладающее правящим скипетром, может использовать силу трона драконьих черепов, ставшего краеугольным камнем в тронном зале подводной цитадели Вихря короля Гекатона. Страх перед мощью трона помогал предотвратить оспаривание злыми гигантами власти Гекатона.

Трон Драконьих Черепов

Любое существо, которое не настроено на правящий скипетр, садясь на трон, становится парализовано и заключается в волшебное силовое поле. Запечатанное существо нельзя тронуть или передвинуть с трона. Касание правящим скипетром силового поля рассеивает его, хотя существо остается парализовано, пока не будет отделено от трона.

Любое существо, сидящее на троне, слышит тихий шепот на драконьем языке — шепот синих драконов, черепа которых украшают трон. Хотя они и бессильны, эти духи пытаются влиять на решения хозяина трона.

Свойства трона. Трон имеет 9 зарядов, которые он восстанавливает ежедневно на рассвете. Сидящее на нем существо, обладающее Правящим скипетром, может воспользоваться следующими его свойствами:

- Трон получает скорость полёта 30 футов и может парить на месте или лететь туда, куда желает существо на нём. Это свойство не расходует заряды.
- И трон, и сидящее на нем существо получает возможность двигаться через землю и камень, не беспокоясь о том, через какой материал проходит. Это свойство не тратит заряды.
- Действием вы можете потратить 1 заряд из трона, чтобы сотворить заклинание «*молния*» [lightning bolt] (Сл спасброска 19) с помощью трона. Заклинания колдуется как из ячейки 9-го уровня и наносит 49 (14к6) урона молнии. Заряд вылетает изо рта одного из черепов синих драконов на троне.
- В качестве действия, существо может потратить 2 заряда, чтоб активировать заклинание сферы неуязвимости.
- Сфера окутывает и трон, и существо на нем.
- Действием существо может потратить 3 заряда, чтоб создать спектральное изображение древнего синего дракона, окружающего и само существо, и трон. Спектральный дракон остается на 1 минуту. В конце каждого хода существа, спектральный дракон делает одну атаку укусом и две когтями против целей на выбор самого существа. Эти атаки имеют тот же бонус атаки, досягаемость и урон, что и укус, и атаки когтями у древнего синего дракона.

Уничтожение Трона. Трон драконьих черепов может быть уничтожен, если разбить на нем одновременно по меньшей мере пять Правящих скипетров Шанатара. Этот факт никогда не было записан или воспет дварфами, бардами или другими любителями историй, его нельзя узнать проверкой умения. Персонажи, решившие уничтожить трон, должны отправиться в путешествие, чтоб узнать этот метод. Разрушение трона вызывает взрыв, осколки обсидиана летят во все стороны. Каждое существо или объект в пределах сферы радиусом 30 футов с центром на троне, должно пройти спасбросок по Ловкости со сложностью 21, получая 70 (20к6) режущего урона или половину от этого при успешной проверке.

Шар с руной Стейн

Волшебный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот гранитный шар размерами примерно с кулак взрослого человека. Руна Стейн (камень) отблёскивает алмазными прожилками на его поверхности. Шар обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас.

Несломимая оборона. Действием вы можете перенести магию шара, чтобы выстоять перед напором. В течение следующей минуты или до того момента пока вы не подвигаетесь, вы получаете преимущество на все проверки и спасброски против эффектов, вынуждающих вас двигаться. Вдобавок, любой противник, который входит в область в 10 футах от вас должен преуспеть в спасброске Силы Сл 12 или более не способен передвигаться в этом ходу.

Каменная душа. Вас нельзя обратить в камень.

Шаг сквозь землю. Вы можете сотворить заклинание *слияние с камнем* [meld into stone] бонусным действием. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Дар Камня. Вы можете перенести магию шара на не магический предмет - щит или пару обуви - нарисовав на нём руну Стейн пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы шар и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, шар уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

Щит. Щит теперь становится редким магическим предметом, который требует подстройки. Пока вы используете этот щит, вы получаете сопротивление любому урону, наносимому дальнобойными атаками оружием.

Обувь. Пара обуви теперь необычный магический предмет, требующий подстройки. Пока вы носите её, вы получаете преимущество на проверки Скрытности и можете реакцией избежать того, чтобы быть сбитым с ног.

Не все гиганты доживут до того момента, когда смогут увидеть, как полыхает Север.

Приложение С: Существа

В этом приложении подробно описаны новые монстры, которые появляются в этом приключении. Оно также включает дополнительные действия и черты для гигантов.

Гигантский краб

Превосходя в размерах огромного краба, Гигантский краб обладает телом в 15-20 футов в диаметре. Его панцирь часто покрыт кораллами, анемонами, обломками кораблей или других вещей, попавших или обитающих на дне океана.

Детеныш Пурпурного Червя

Детеныш пурпурного червя возрастом не больше шести недель. У него эластичное тело в 9 футов длиной и весом в 1,500 фунтов. Его рот и мускулатура недостаточно развита, чтобы детеныш мог бурится сквозь скалу. Яд в его жале на хвосте и кислота в его пищеводе все еще достаточно слабы. Тем не менее, детеныш жадный едок и атакует все, что может поместить себе в рот. Детеныш пурпурного червя может проглотить за раз до четырех Маленьких существ.

Детеныш Пурпурного Червя

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 42 (5к10+15)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	7 (–2)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	2 (–4)

Чувства слепое зрение 30 фт., чувство дрожи 30 фт., пассивное Восприятие 8
Языки -
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Детёныш проводит две атаки: одну своим укусом и одну - жалом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8+3) колющий урон и если целью было существо Маленького размера или меньше, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или будет проглочено детёнышем червя. Проглоченное существо ослеплено и опутано, у него полное укрытие против атак и прочих эффектов извне детёныша червя и получает урон кислотой 3 (1к6) в начале каждого хода детёныша червя.

Если детёныш червя получает 10 или более урона за один ход от существа внутри него, детёныш червя должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21 в конце этого хода или изрыгнуть всех проглоченных существ, которые падают сбитые с ног в клетке в 10 футах от детёныша червя. Если детёныш умирает, проглоченное существо более не опутано им и может сбежать из трупа использовав 5 футов передвижения, чтобы выползти (оставаясь в состоянии сбит с ног).

Хвостовое жало. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, дальность 5 футов, одно существо. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13. При провале цель получает 10 (3к6) урона ядом и только половину этого урона при успешном спасброске.

Гигантский краб

Огромный зверь, нейтральный

Класс доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 76 (8к12 + 24)
Скорость 20 фт, плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	11 (+0)	3 (–4)

Навыки Скрытность +2
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 5 (1 800 опыта)

Амфибия. Краб может дышать на воздухе и в воде.

Камуфлирующий панцирь. Пока краб не двигается, а его клешни и глаза располагаются близко к телу, он выглядит как естественное образование или куча обломков скал. Существо, подошедшее на 30 фт к крабу, может различить истинную природу краба успешной проверкой Интеллекта (Природа) Сл 15.

Действия

Мультиатака. Краб делает две атаки при помощи клешней.

Клешня. Оружие ближнего боя. Атака: +7 к попаданию, достигает цели до 10 фт., одна цель. При попадании: 20 (3d10 + 4) дробящего урона, цель также считается схваченной. Сложность разрыва хватки — 15. У краба есть две клешни, в каждой из которых он может держать по одной цели.

Дракон Йимрит

Коварная Йимрит является **древним синим драконом** и обладает следующими изменениями:

- Она говорит на языке Гигантов и Земли в добавок к Общему и языку Драконов.
- Она получает черту Врожденное использование заклинаний, а также действие Смена формы. Обе особенности описаны ниже.
- Когда она использует способность Изменение формы камня, Йимрит может изменить форму указанного камня в ожившую горгулью вместо того, чтобы изменить форму камня, как сказано в описании заклинания. Эта трансформация постоянна и не может быть обращена вспять или развеяна.

Смена формы. Йимрит магически превращает себя в штормового гиганта женского рода или обратно в свою изначальную форму. Она обращается в свою истинную форму после смерти. Любые предметы, надетые на неё или несомые ею, поглощаются её новой формой или оказываются у неё в руках (на выбор дракона)

В форме штормового гиганта Йимрит сохраняет своё мировоззрение, хиты, Кости хитов, способность говорить, навыки, легендарное сопротивление, действия логова, а также показатели Интеллекта, Мудрости, Харизмы и все бонусы к навыкам. Её другие характеристики заменяются показателями новой формы.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Йимрит основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 20). Она может врожденно использовать заклинания, указанные ниже, без необходимости использовать материальные компоненты:

1/день: *контрзаклинание [counterspell], обнаружение магии [detect magic], град [ice storm], изменение формы камня [stone shape], телепортация [teleport]*

Маегера, Титан Рассвета

Маегера, могучий элементаль, который веками был заперт в печах Гонтлгрима [Gauntlgrym]. Примерно пятьдесят лет назад, Маегера ненадолго сбежал, что привело к извержению вулкана Горы Хотноу [Mount Hotenow]. Лава из вулкана пошла по направлению к побережью, неся разрушения в Невервинтер [Neverwinter]. Город до сих пор оправляется от последствий той катастрофы.

Герцог огненных великанов Залто недавно отправил команду дроу с тем, чтобы проникнуть в Гонтлгрим и поймать Маегеру в железную флягу. Залто нужен первородный [primordial], чтобы разжечь адамантиновую печь под Ледяными Шпилями [Ice Spires]. Единственный способ, которым можно разрушить планы огненного гиганта - вернуть Маегеру в Гонтлгрим.

Маегера выглядит как огненный зверь 50-футового роста, у которого множество конечностей и дымящиеся провалы черноты вместо глаз.

Скальная кошка

Маегера, Титан Рассвета

Гигантский элементаль, хаотично-нейтральный

Класс доспеха 16
Хиты 341 (22к20 + 110)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	19 (+4)

Спасброски Тел +12, Мдр +7, Хар +11
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак.
Иммунитет к урону огнем, ядом
Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый
Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Игнан
Опасность 23 (50 000 опыта)

Усиленные атаки. Удар Маегеры считается магическим в целях преодоления сопротивления или иммунитета к урону от не магических атак.

Огненная аура. В начале каждого хода Маегеры все существа в пределах 30 футов от него получают урон огнём 35 (10к6), а предметы, способные гореть и которые никто не несет, загораются. Также существа получают урон огнём 35 (10к6) от прикосновения Маегеры или когда атакуют его в ближнем бою, находясь в пределах 10 футов. Кроме того, существа получают такой урон, когда Маегера входит в их клетку. Если атаковать Маегеру не магическим оружием, то оно будет уничтожено огнем сразу после того как нанесёт урон.

Форма пламени. Маегера может войти в клетку с враждебным существом и остановиться там. Он может проходить через проёмы шириной 1 дюйм без протискивания, если огонь может передвигаться через этот проём.

Освещение. Маегера распространяет яркий свет радиусом 120 футов и тусклый еще на 120 футов.

Врождённое колдовство. Маегера может творить *огненный шар [fireball]* (Сл спасброска 19) по желанию, без необходимости использовать материальные компоненты. Врождённое колдовство Маэгеры основывается на Харизме.

Сопротивление магии. Маегера получает преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Маегера проводит три атаки ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 15 (3к6+5) плюс урон огнём 35 (10к6).

Легендарные действия

Маегера может провести 3 легендарных действия и следующие их варианты. Он может выбрать только 1 вариант за раз и только в конце хода другого существа. Маегера восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Магия охлаждения (стоит 1 действие). Маегера выбирает целью одно существо, находящееся в пределах 60 футов от нее, которое она может видеть. Любое сопротивление или иммунитет в огненному урону, который цели дает заклинание или волшебный предмет, подавляется. Этот эффект длится до конца следующего хода Маегеры.

Облако дыма (стоит 2 действия). Маегера выдыхает облако горячего дыма и пепла, которое заполняет 60-футовый куб. Все существа в этой зоне получают 11 (2к10) урона огнем. Это облако остается до конца следующего хода Маегеры. Существа в дыме Ослеплены и их нельзя увидеть.

Создание Огненного Элементаля (стоит 3 действия). Хиты Маегеры снижаются на 50, так как часть Маегеры отделяется и становится огненным элементалем со 102 хитами. Огненный элементаль появляется в незанятом месте в 15 футах от Маегеры и действует в его инициативу. Маегера не может использовать это действие, если у него 50 хитов или меньше. Огненный элементаль подчиняется командам Маегеры и дерётся пока не будет уничтожен.

Скальная кошка

Существо, упомянутое в преданиях северян, как Охотник на людей, безжалостный хищник, которого не найти нигде, кроме густого леса, предпочитающий выступы и утесы в горах. Его голос напоминает человеческий крик ужаса. Такой же звук он часто вызывает у своих жертв, ибо он предпочитает человечину из всех своих жертв.

Скальные кошки сливаются с природным окружением. Зимой их мех становится белым, незаметным на снегу. В другие времена года он имеет серый окрас, что позволяет кошкам с легкостью прятаться среди скал.

Скальный кот знает свою территорию и часто нападает, когда жертва спит, устала или как-то ослаблена. Хотя скальные коты, как правило одиночки, их можно увидеть в семейных группах из двух родителей и 1к4 маленьких невинных детенышей весной, или в голодных стаях в тяжелую зимнюю пору.

Скальная кошка

Большой зверь, нейтральный

Класс доспеха 13
Хиты 34 (4к10+12)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (–3)	14 (+2)	8 (–1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Необнаружимость. Кот не может быть целью какой-либо магии прорицания или обнаружен с помощью магических датчиков.

Наскок. Если кошка движется по крайней мере 20 футов прямо к существу, а потом бьет его атакой когтями в этом же ходу, то цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13 или быть сбитой с ног. Если цель сбита с ног, кот может бонусным действием один раз атаковать укусом.

Отражение заклинаний. Кот имеет преимущество на спасброски против любого заклинания, которое воздействует только на него (не на область). Если спасбросок кота против заклинания 7-го уровня или ниже успешен, то заклинание не имеет никакого эффекта на кота и перенацеливается на самого заклинателя.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) колющий урон.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящий урон.

Трессим

Трессим — озорная крылатая кошка, размером с домашнюю кошку и размахом крыльев в 3 фута.

Они редко охотятся и занимают логова вместе с другими существами их вида. Мирно сосуществуя с летучими мышами, волшебными дракончиками, и другими похожими существами, они ненавидят стиржей и злых летающих монстров вроде мантикоры. Также они любят дразнить собак.

Трессимы питаются маленькими грызунами, птичками и насекомыми, преследуя и атакуя добычу, как нормальные кошки, но пользуясь преимуществом полета. Трессимы, однако, не нападают на птенцов и не разоряют гнезда.

Трессим

Трессимы могут спариваться с другими представителями своего вида, но не живут вместе. Трессимы могут также спариваться с нормальными кошками, но только один на десять детей будет трессимом, остальным будут нормальными кошками.

Трессимы обладают хорошей памятью, особенно когда дело доходит до опасностей. Как пример, трессимы увидев человека использующего палочку молний помнят опасность «деревянной палочки в руках человека» до конца жизни. Везучий и здоровый трессим может жить до 20 лет.

С разрешения Мастера Подземелий, персонаж использующий призыв фамильяра, может призвать трессима вместо обычной кошки.

Трессим

Крошечный зверь, хаотично нейтральный

Класс доспеха 12
Хиты 5 (2к4)
Скорость 40 фт., взбирание 30 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону ядом
Иммунитет к состояниям отравлен
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15
Языки понимает Общий, но не может говорить
Опасность 0 (10 опыта)

Обнаружение невидимости. В пределах 60 футов от него, трессим видит всё, что пытаются скрыть от него магической невидимостью.

Острый нюх. Трессим получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на обоняние.

Чувство яда. Трессим может определить, отравлено ли вещество при прикосновении, понюхав или попробовав на вкус.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 1.

Утгардтский Шаман

Утгардские варвары подозрительно относятся к большинству видов магии. Они редко принимают решение быть шаманами. Вместо этого, они навязывают эту роль рожденным с сильной связью с Миром духом. Быть шаманом, это значит выделятся в племени: одной ногой стоять на земле живых, другой - на земле мертвых. Те кто идут темным путем между двумя мирами делают это потому, что духи мертвых взывают к ним. Остальные утгардцы боятся и уважают силу шаманов.

Утгардские шаманы обладают священным свертком для произнесения заклинаний. Священный сверток сделан из палок, костей, перьев, пучков меха и камней, «тронутыми» духами. Шаману требуется месяц, чтобы собрать священный сверток, и шаман может использовать одновременно только один такой сверток. Священный сверток помогает только шаману, создавшего его и не заменяет обычные компоненты для заклинаний.

В дополнению к заклинаниям, что умеют творить все утгардские шаманы, шаманы различных племен имеют дополнительные заклинания в зависимости от их принадлежности к племени (смотрите сноску «Племенные Заклинания Утгардских Шаманов»).

Общаясь с духами предков, утгардские шаманы также могут выучить секретные ритуалы. Эти ритуалы почти всегда требуют кровавую жертву, и их эффекты обычно касаются трансформации. Как пример, некоторые шаманы Черного Ворона знают ритуал, позволяющие им выращивать гигантских воронов из яиц обычных воронов, или некоторые шаманы Племени Грифона могут превращаться в грифонов через ритуал, который требует выпить огромное количество лошадиной крови.

Племенные заклинания Утгардтского Шамана

В зависимости от племени помимо основных заклинаний, Утгардские шаманы получают дополнительные способности, которые они могут использовать раз в день.

Племя Черного Льва: *восставший труп [animate dead], леденящее прикосновение [chill touch], притворная смерть [feign death], возрождение [revivify]*

Племя Черного Ворона: *почтовое животное [animal messenger] (только ворон), падение перышком [feather fall], превращение [polymorph] (только в ворона)*

Племя Синего Медведя: *улучшение характеристики [enhance ability] (только «медвежья выносливость»), героизм [heroism].*

Племя Лося: поспешное *отступление [expeditious retreat], поиск скакуна [find steed] (только лось)*

Племя Серого Волка: *животные чувства [beast sense] (только волк или лютоволк), лунный луч [moonbeam], разговор с животными [speak with animals] (только волк или лютоволк)*

Племя Великого Червя: *мантия крестоносца [crusader's mantle], божественное благоволение [divine favor], гипнотический узор [hypnotic pattern]*

Племя Грифона: *падение перышком [feather fall], полет [fly]*

Племя Небесного Пони: *божественное благоволение [divine favor], падение перышком [feather fall], молния [lightning bolt]*

Племя Красного Тигра: *животные чувства [beast sense] (только тигр), улучшение характеристики [enhance ability] (только «кошачья ловкость»), прыжок [jump]*

Племя Громового Зверя: *улучшение характеристики [enhance ability] (только «бычья сила»), бесследное передвижение [pass without trace], каменная кожа [stoneskin]*

Племя Дерева Духов: *дубовая кора [barkskin], искусство друидов [druidcraft], рост растений [plant growth], разговор с растениями [speak with plants]*

Утгардский Шаман

Средний гуманоид (человек), нейтрально злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 38 (7к8+7)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Навыки Медицина +4, Природа +4, Восприятие +4
Выживание +6
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Ботхи, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям шамана основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12; +4 к попаданию заклинаниями) с использованием священного свертка:

Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], чудотворство [thaumaturgy]*
1/день каждое: *гадание [augury], проклятие [bestow curse], завеса стрел [cordon of arrows], обнаружение магии [detect magic], сглаз [hex], молебен лечения [prayer of healing], разговор с мертвыми [speak with dead], духовные стражи [spirit guardians]*

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попадению, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона или 6 (1к8+2), если используется двумя руками для рукопашной атаки.

Короткий лук. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Воин Яколюдов

Большой монстр, нейтрально злой

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 60 (8к10+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	15(+2)	14(+2)	15(+2)	14(+2)

Навыки Обман +4, Выживание +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Йикариа
Опасность 3 (700 опыта)

Одержимость (восстанавливается после короткого или длительного отдыха). Яколюд пытается волшебным образом овладеть гуманоидом или гигантом. Яколюды должен коснутся цели в течении короткого отдыха, или попытка провалиться. В конце отдыха, цель должна сделать спасбросок Телосложения Сл 12 или стать одержимым яколюдом, который исчезает со всем, что он носит и во что одет. До конца одержимости, цель без сознания, теряет контроль над телом и безучастно к окружению. Яколюд теперь контролирует тело и не может быть целью любой атаки, заклинания и других эффектов; при этом он сохраняет Интеллект, Мудрости и Харизму, а также Бонус Мастерства. В остальном используются параметры цели за исключением знаний, классовых навыков, черт и личных умений.

Одержимость длиться до тех пор, пока хиты носителя не падают до 0, яколюд действием оканчивает эффект, или яколюда заставляют покинуть тело носителя с помощью эффекта такого заклинания, как например «рассеивание добра и зла». Когда одержимость заканчивается, яколюд появляется в незанятом пространстве, в пяти футов от носителя, оглушенным до конца своего следующего хода. Если носитель умирает будучи одержимым, яколюд также умирает, и тело его не появляется снова.

Действия

Мультиатака. Яколюд совершает две атаки, либо двуручным мечом, либо длинным луком.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 18 (4к6+4) рубящего урона.

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к8) колющего урона.

Яколюд (Йикария)

Яколюды, известный среди своих как Йикария («Счастливые Избранные» на их языке), это гуманоиды размером с огра. Их головы напоминают рассерженных яков с кривыми рогами и строгим выражением лица. Их неповоротливые тела покрыты толстым мехом и волосами, и посторонние не могут с виду определить их пол.

Общество Яколюдов. Другие цивилизованные расы рассматривают яколюдов как «страшилищ» - страшную расу злых, безжалостных и могучих дикарей. Они живут в уединенных поселениях, защищенных от разрушительных явлений природы, включая горные долины, высокие плато и пустынные оазисы. В этих, на вид, идеальных убежищах, яколюды управляют гуманоидными рабами железным кулаком. При всем их образовании и культуре, яколюды чрезвычайно злые повелители. Они беспокоятся о своих подопечных только с точки зрения, что живой раб полезнее мертвого, и сохранять жизнь рабу легче, чем трудиться самому. Не то, чтобы они ленивые, наоборот! Просто они считают большую часть видов физического труда ниже своего достоинства.

Посторонние, которые натыкаются на анклав яколюдов, обычно удивляются и рады видеть то, что кажется на утопией, и яколюды с радостью поддерживают эту иллюзию, пока не представится возможность разоружить и поработить.

У яколюдов есть тяга к познанию, особенно когда это касается секретов элементальной магии и темных знаний, что могут помочь развратить или подчинить остальных. Знание, которое яколюды не могут постичь или использовать - ждет уничтожение. Не сентиментальные по своей природе, родители отправляют своих детей в специальные ясли и больше никогда не видят их снова. Яколюды не чувствуют лояльности к своей семье - только к их богу и расе.

Слуги Забытых Богов. Яколюды функционируют как жестокая теократия в услужении Забытому Богу. Вероисповедание этого дикого, безымянного божества направляет их жизнь. Бог принимает форму мужчины Йикарии, но на лице у божества гладкая безликая маска. Божество умиротворяют жертвами, в качестве которых последователи предлагают рабов в соответствии со стихиями, - а именно, огонь (сожжение), земля (погребение заживо), вода (утопление) и воздух (сбрасывают жертву с большой высоты). Жертвы не только гарантируют благосклонность божества, но и наказывают непослушных рабов.

Забытый Бог помог яколюдам на время поработить дао в течение времени. Говорят, что Забытый Бог путешествовал к Элементальному Плану Земли и, с помощью обмана и хитростей, нанес поражение Великому Хану дао. Цена поражения была суровой: дао были вынуждены служить Забытому Богу и его прислужникам - и им запрещено атаковать их «тысячу лет и один год». Приговор с тех времен истек, и яколюды больше не могут призывать дао как раньше, но страх перед Забытым Богом удерживает дао от поисков мести.

Меняющие Кожу. Самое устрашающие оружие яколюдов - это способности магическим образом заползать под кожу других существ, контролировать тело и разум. Яколюды используют эту способность, чтобы шпионить за врагами, грабить их, убивать их лидеров и похищать их детей.

Жрец Яколюдов

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 12 (шкурный доспех)
Хиты 52 (7к10 + 14)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	15(+2)	14(+2)	18(+4)	14(+2)

Навыки Обман +4, Медицина +6, Выживание +6
Чувства Пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Йикариа
Опасность 4 (1,100 опыта)

Использование заклинаний. Яколюд является заклинателем седьмого уровня. Мудрость - основная характеристика (спасбросок Сл 14, +6 к попаданию атакой заклинанием). Яколюд обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light], починка [mending], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *порча [bane], приказ [command], лечение ран [cure wounds], убежище [sanctuary]*
2 уровень (3 ячейки): *гадание [augury], удержание личности [hold person], божественное оружие [spiritual weapon]*
3 уровень (3 ячейки): *проклятие [bestow curse], защита от энергии [protection from energy], послание [sending]*
4 уровень (1 ячейка): *изгнание [banishment]*

Одержимость (восстанавливается после короткого или длительного отдыха). Яколюд пытается волшебным образом завладеть гуманоидом или гигантом. Яколюд должен коснутся цели в течении короткого отдыха, или попытка провалится. В конце отдыха, цель должна сделать спасбросок Телосложения Сл 12 или стать одержимым яколюдом, который исчезает со всем своим снаряжением. До конца одержимости, цель без сознания, теряет контроль над телом и безучастно к окружению. Яколюд теперь контролирует тело и не может быть целью любой атаки, заклинания и других эффектов; при этом он сохраняет свои показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также Бонус Мастерства. В остальных случаях используются умения цели, за исключением знаний, классовых навыков, черт и личных умений.

Одержимость длиться до тех пор, пока хиты носителя не падают до 0, яколюд действием оканчивает эффект, или яколюд силой будет изгнан и покидает носителя в результате эффекта заклинания «рассеивание добра и зла». Когда одержимость заканчивается, яколюд появляется в незанятом пространстве, в пяти футах от носителя, оглушенным до конца своего следующего хода. Если носитель умирает будучи одержимым, яколюд также умирает, и тело его не появляется снова.

Действия

Мультиатака. Яколюд совершает две рукопашные атаки.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель: Попадание: дробящий урон 10 (2к6 + 3) или 12 (2к8 + 3), при ударе двумя руками.

Призыв Земного Элементаля (1/день). Яколюды призывают земного элементаля. Призванный элементаль появляется в свободном пространстве не дальше 60 футов от призывателя и действует как союзник призывателя. Элементаль существует 10 минут, либо до тех пор пока не умрет, или пока призыватель не отпустит его действием.

Новые опции для гигантов

Вы можете изменить любых гигантов в этом приключении, добавив им способности в дополнение к представленным в Бестиарии. В этом разделе приводятся опции для всех шести разновидностей гигантов.

Облачные гиганты

Некоторые взрослые облачные гиганты имеют магическую способность создавать барьеры штормового ветра вокруг себя и отражать летящие снаряды. Другим нравится подбрасывать своих врагов прямо в воздух. Данные способности представлены в виде следующих вариантных действий.

Бросок. Гигант пытается швырнуть существо, Маленького или Среднего размера, стоящее не дальше 10 футов от него. Существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 20 или быть брошенным на 60 футов горизонтально в направлении по выбору гиганта и упасть ничком, получив 1к8 дробящего повреждения за каждые 10 футов полета.

Аура Ветра. Магическая аура ветра окружает гиганта. Аура представляет собой сферу радиусом 10 футов и сохраняется, пока гигант держит концентрацию на ней (также как на заклинании). Пока аура действует, гигант получает +2 к классу доспеха против Дальнобойных Атак Оружием, а также гасит весь немагический огонь в радиусе этой сферы.

Огненные гиганты

Некоторые взрослые огненные гиганты тренированы осаждать цитадели и ломать вражеский строй. Данная способность представлена в виде следующих умений.

Осадное Чудовище. Гигант наносит двойное повреждение объектам и строениям.

Сбивание С Ног. Когда гигант входит на клетку занятую врагом первый раз за ход, враг должен преуспеть в спасброске Силы Сл 19 или упасть на землю.

Морозные гиганты

Некоторые взрослые морозные гиганты являются умелыми охотниками, они конструируют сеть нагруженные снизу фрагментами металла или костей. Эта способность представлена в виде следующих действий.

Утяжелённая Сеть. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одно Маленькое, Среднее или Большое существо. Попадание: Цель опутана до тех пор, пока не выберется из сети. Любое существо может действием пройти проверку Силы Сл 17, чтобы освободится или освободить другое существо из сети, оканчивая эффект. Нанесение 15 рубящего урона по сети (класс доспеха 12) уничтожает сеть и освобождает цель.

Холмовые гиганты

Некоторые взрослые холмовые гиганты любят обрушивать свои тела на маленьких врагов и давить их своей массой. Эта способность представлена в виде следующих действий.

Раздавить. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна средняя или более маленькая цель. Попадание: дробящий урон 26 (6к6+5), гигант падает с ног в пространство цели и цель становится схвачена (Сл 15). Пока цель схвачена, она сбита с ног. Захват заканчивается, когда гигант встает на ноги.

Каменные гиганты

Некоторые взрослые каменные гиганты любят хватать врагов и запускать их в воздух. Еще они могут катать булыжники по земле, сбивая группы врагов на линии. Эти способности представлены в виде следующих действий.

Бросок. Гигант пытается швырнуть Маленькое или Среднее существо, стоящее не дальше 10 футов от него. Существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 17 или быть брошенными на 60 футов горизонтально в направлении по выбору гиганта и упасть ничком, получив дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов полета.

Катящийся Булыжник. Гигант запускает булыжник, чтобы тот катился по земле на 30 футов, образовывая линию в пять футов шириной. Каждое существо на линии должно пройти спасбросок Ловкости Сл 17 и, в случае провала, получить дробящий урон 22 (3к10 + 6) и быть сбитым с ног.

Штормовые гиганты

Некоторые взрослые штормовые гиганты могут направлять разрушительную силу сквозь свое дело и высвобождать ее с оглушительным топотом. Эта способность представлена в виде следующего действия.

Оглушающий Топот (Перезарядка 6). Штормовой гигант топает по земле, вызывая грохот. Все существа в радиусе 15 футов от гиганта должны пройти спасбросок Телосложения Сл 17 или получить урон звуком 33 (6к10) и стать оглохшим до начала следующего хода гиганта. При успешном спасброске, существа получают половину этого урона и не оглохли. Грохот можно услышать на расстоянии до 1200 футов.

Приложение D: Особые НИП

Белдора

Средний гуманоид (человек иллусканец), хаотично-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 18 (4к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Проницательность +3, Расследование +5, Восприятие +3, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Драконий, Дварфский, Полурослико

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющий урон.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющий урон. Белдора носит с собой 10 болтов для арбалета.

Реакции

В укрытие. Белдора добавляет 2 к её КД против одной дальнобойной атаки, которая должна попасть по ней. Чтобы иметь такую возможность, Белдора должна видеть атакующего и не должна быть схвачена или опутана.

Информация для отыгрыша

Белдора является Арфистом, который выживает при помощи своей ловкости и смекалки. Она выглядит как бездомная, но на самом деле её просто не интересуют материальное богатство.

Идеал: «Мы все должны стремиться помогать друг другу.»
Привязанность: «Я рискну своей жизнью ради защиты беспомощного.»
Слабость: «Мне нравиться лгать людям. Это делает жизнь более интересной, разве нет?»

Гелрин Фоухаммер

Средний гуманоид (щитовой дварф), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 14 (кираса, щит)
Хиты 30 (4к8+12)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	7 (–2)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Навыки Атлетика +6, Запугивание +2, Восприятие +2
Сопротивление к урону яд
Чувства темновидение 60 футов, пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Эльфийский

Дварфская устойчивость. Гелрин совершает с преимуществом спасброски от яда.

Убийца гигантов. Любая атака оружием, совершенная Гелрином против гиганта, наносит дополнительный урон 7 (2к6) при попадании.

Действия

Мультиатака. Гелрин совершает две атаки боевым топором.

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8+4) или 9 (1к10+4), если использовать топор двумя руками.

Информация для отыгрыша

У кузнеца Гелрина доброе сердце, но он ненавидит орков и великанов лютой ненавистью. Он полагает, что единственное предназначение всех дварфов - разбивать их черепа.

Идеал: «Должное для каждого дварфа - сковать наследие».
Привязанность: «Я стою за клан Фоухаммер и всех дварфов».
Слабость: «Я никогда не убегаю от битв, тем более если в них будут орки или гиганты»

Даратра Шендрел

Средний гуманоид (человек чондатанец), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 14 (кираса)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Навыки История +2, Запугивание +4, Расследование +2, Восприятие +2, Убеждение +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий

Защита без доспехов. Если Цзи не носит ни доспех, ни щит, к её КД добавляется модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Даратра совершает две рукопашных атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10). Даратра носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Будучи Лордом Протектором Трибоара и тайным агентом Арфистов, Даратра дала клятву защищать город. Она очень серьезно относится к своим обязанностям. Вдобавок к своему снаряжению, У Даратры есть боевой конь без доспехов по имени Бастер.

Идеал: «У хороших людей должна быть возможность процветать и быть свободными от тирании».
Привязанность: «Я отдам свою жизнь, чтобы защитить Трибоар и его жителей».
Слабость: «Я никогда не отступаю. Надави на меня, и я надавлю в ответ».

Дарз Хелгар

Средний гуманоид (человек иллусканец), нейтральный

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (5к8+5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2, ,Ловкость рук +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника Дарза, и у Дарза нет помехи к броску атаки.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2). Дарз носит с собой двенадцать камней для пращи.

Информация для отыгрыша

В молодости Дарз был членом Воровской Гильдии Занатара в Глубоководье. После 10 лет тюрьмы за свои преступления, он оборвал все связи в городе и переехал на север чтобы стать сторожем стоянки караванов.

Идеал: «От своего прошлого можно бежать, но нельзя скрыться.»
Привязанность: «Я начал новую жизнь в Триборе. И в этот раз я не убегу.»
Слабость: «Я ни о чём не жалею. Я делаю всё, что требуется, чтобы выжить.»

Дювесса Шейн

Средний гуманоид (человек иллусканец), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 10
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Дварфский, Гигантский, Орочий

Действия

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) колющий урон. Дювесса носит с собой всего один кинжал.

Реакции

Парирование. Дювесса добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по ней. Для этого Дювесса должна видеть атакующего и держать в руке рукопашное оружие.

Информация для отыгрыша

Дочь глубоководной купчихи и владельца таверны, Дювесса унаследовала талант матери к переговорам и очарование отца. Из-за своего возраста и того, что она первая женщина Городской спикер Брин Шандера, ей многое приходится доказывать.

Идеал: «Люди Долины Ледяного Ветра - стойкие. Они могут выстоять в любую бурю.»
Привязанность: «Моя мать учила меня быть хорошим лидером. Я не разочарую её.»
Слабость: «Я ни на дюйм не уступлю в споре или конфликте.»

Лифферлас

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к12+14)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление к урону дробящий, колющий
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий

Ложная внешность. Пока Лифферлас остаётся неподвижным, его невозможно отличить от обычного дерева.

Действия

Мультиатака. Лифферлас совершает две атаки ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием:+6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (3к6+4) дробящего урона.

Информация для отыгрыша

Друид Изумрудного Анклава, пробудил заклинанием древо Лифферлас. Золотые Поля - его дом, здешний люд - его друзья. Дети любят вырезать свои имена и инициалы на его стволе и лазать по его ветвям, что радует его.

Идеал: «Я живу для того, чтобы защищать народ и растения Золотых Полей.»
Привязанность: «Дети - это чудесно. Я сделаю все, что угодно, чтобы они чувствовали себя счастливыми и в безопасности»
Слабость: «Я плохо помню имена людей и часто их путаю.»

Маркхэм Саутвелл

Средний гуманоид (человек тёрами), законопослушно-добрый

Класс доспеха 17 (наборный)
Хиты 58 (9к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	13(+1)	14(+2)	11(+0)	16(+3)	14(+2)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Общий

Действия

Мультиатака. Маркхэм совершает две рукопашных атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к8+2) рубящий урон или 7 (1к10+2), если использовать меч двумя руками.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к10+1) колющий урон. Маркхэм носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Шериф Брин Шандера Маркхэм - это немногословный мускулистый мужчина приятной внешности. Нет ничего более важного для него, чем защита долины Ледяного ветра. Он судит других по их поступкам, а не словам.

Идеал: «Каждый заслуживает того, чтобы к нему относились с уважением.»
Привязанность: «Дювесса - прирожденный лидер, но ей требуется помощь. Это и есть моя работа.»
Слабость: «Я глубоко храню свои эмоции и меня не интересует пустая болтовня.»

Мирош Кселбрин

Средний гуманоид (человек дамарец), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 10
Хиты 22 (4к8+4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(+0)	15(+2)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Навыки Запугивание +4, Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий

Действия

Медвежий хват. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) дробящий урон и цель становится схваченной (Сл освобождения 13) и получает дробящий урон 5 (1к4+3) в начале каждого хода Мироша, пока тот удерживает цель. Мирош не может атаковать пока борется.

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) дробящий урон.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10). Мирош носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Хозяин постоялого двора Мирош ранее был одним из цирковых развлечений, выступая в качестве «Йети», из-за бочкообразного тела и густых, белых волос, покрывающих его руки, грудь, спину и голову. Если страдают Золотые Поля, страдает и его дело, потому он прилагает усилия, чтобы защитить их.

Идеал: «Как учит Изумрудный Анклав, цивилизация и дикая природа должны учиться сосуществовать.»
Привязанность: «Можешь смеяться надо мной как тебе вздумается, но не говори плохо о мой таверне и моих работниках.»
Слабость: «Когда что-то меня расстраивает, я склонен впадать в ярость.»

Наксин Драткала

Средний гуманоид (человек тёрами), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	11 (+0)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки Магия +5, История +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский

Использование заклинаний. Наксин является заклинателем 6 уровня. Её способность заклинателя основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинания 13; +5 к броску на попадание). Она обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг [misty step], внушение [suggestion]*
3 уровень (3 ячейки): *полёт [fly], молния [lightning bolt]*

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к6-1) или 3 (1к8-1), если использовать посох двумя руками.

Информация для отыгрыша

Зерновые Золотых Полей необходимы для выживания Глубоководья, поэтому Бдительный Орден Магов и Защитников послал Наксин убедиться, что ферма при храме достаточно защищена. Поначалу она восприняла это как наказание, но сейчас она наслаждается тишиной и покоем.

Идеал: «Нет такой проблемы, которая не могла бы быть решена с помощью магии».
Привязанность: «Я очень уважаю леди Лаэраль Сильверхэнд из Глубоководья. Она и альянс лордов принесут так необходимые этим землям закон и порядок.»
Слабость: «Я слишком умна, чтобы в чём-либо ошибаться.»

Нарт Тезрин

Средний гуманоид (человек тетирец), хаотично-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 18 (4к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Проницательность +4, Расследование +3, Восприятие +6, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Общий, Дварфский

Хитрое действие. Нарт может в каждом своём ходу использовать бонусное действие для Рывка, Отхода или Засады.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2). Нарт носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Нарт продает снаряжение для авантюристов, и в нем тоже живет дух авантюризма. Торговая компания Львиный Щит платит ему хорошо, но он жаждет создать собственное имя. В то же время, он ведет бизнес со своим партнером Алаэстрой и знает, что она не простит ему, если он сбежит и не вернется.

Идеал: «Чем больше риск, тем выше награда».
Привязанность: «Я обожаю мою коллегу Алаэстру и сделаю все, чтобы впечатлить ее».
Слабость: «Я рискну жизнью и здоровьем ради того, чтобы стать легендой»

Огрек Брайтхелм

Средний гуманоид (щитовой дварф), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 13 (2к8+4)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Навыки Атлетика +4, Восприятие +2
Сопротивление к урону яд
Языки Общий, Дварфский

Дварфская устойчивость. Огрек совершает с преимуществом спасброски от яда.

Действия

Боевой молот. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к8+2) дробящий урон или 7 (1к10+2), если использовать молот двумя руками.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющий урон. Огрик носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Заместитель шерифа Огрек стоит на страже юго-западных врат Брин Шандера и приветствует посетителей городка. У неё доброе сердце.

Идеал: «В жизни легче пробиться добрым словом, чем топором.»
Привязанность: «Брин Шандер - мой дом. Моё дело - защищать его.»
Слабость: «Я по уши влюблена в Шерифа Саутвелл. Надеюсь, однажды мы поженимся.»

Орен Йогильви

Маленький гуманоид (сильный сердцем халфлинг), хаотично-добрый

Класс Доспеха 11
Хиты 9 (2к6+2)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Восприятие +2, Выступление +7, Убеждение+5
Сопротивление к урону яд
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Полурослико

Проворство полурослико. Орен можете проходить сквозь пространство, занятое любыми существами, чей размер больше его.

Везучий. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у Орена выпало «1», он может перебросить кость и должен использовать новый результат.

Устойчивость коренастых. Орен совершает с преимуществом спасброски от яда.

Действия

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4+1). Орен носит с собой четыре кинжала.

Информация для отыгрыша

Орен приехал в Конец Северной Пахоты в поисках легкой работы и он нашел ее. Он поет ради ужина, пьет как свинья, и блуждает в полях по ночам, придумывая новые песни, чтобы развлечь гостей в таверне. Орен любит задираться время от времени, но в его характере нет настоящей злобы.

Идеал: «Музыка - это пища для души.»
Привязанность: «Спроси меня что я хочу выпить, и я твой».
Слабость: «У меня талант попадать в переделки. Хорошо, что мне везет!»

Отовир

Средний гуманоид (человек иллусканец), законопослушно-нейтральный

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Эльфийский

Использование заклинаний. Отовир является заклинателем 2 уровня. Его способность заклинателя основана на Харизме (Сл спасброска от заклинания 13; +5 к броску на попадание). Он обладает следующими заготовленными заклинаниями чародея:

Заговоры (неограниченно): *защита от оружия [blade ward], огненный снаряд [fire bolt], починка [mending], фокусы [prestidigitation].*
1 уровень (3 ячейки): *доспехи мага [mage armor], волна грома [thunderwave], ведьмин снаряд [witch bolt]*

Действия

Рапира. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к8).

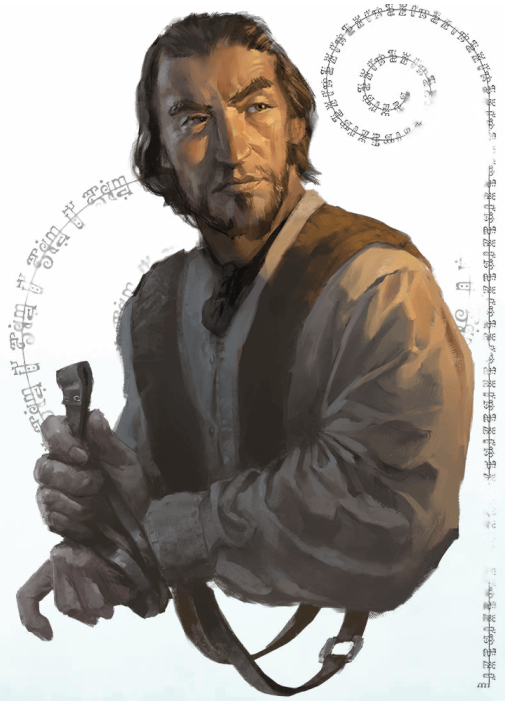
Реакции

Парирование. Отовир добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Для этого Отовир должен видеть атакующего и держать в руке рукопашное оружие.

Информация для отыгрыша

Отовир - одарённый изготовитель упряжи, который не говорит о своей семье или откуда он родом. Он заботится о своём бизнесе, своих клиентах, своём добром имени.

Идеал: «Найди то, что удается тебе лучше всего и делай это изо всех сил».
Привязанность: «Я не позволю запятнать своё имя.»
Слабость: «Я начинаю злиться, когда кто-то сует нос в мою личную жизнь.»



Сирак из Сюзейла

Средний гуманоид (чондатанец человек), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 14 (кожаный)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Навыки Атлетика +4, Проницательность +3, Выживание +3
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Орочий

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) колющий урон.

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющий урон. Сирак носит с собой шесть дротиков.

Реакции

Парирование. Сирак добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Для этого Сирак должен видеть атакующего и держать в руке рукопашное оружие.

Информация для отыгрыша

Служитель Торма, Сирак вырос на улицах Сюзейла, столицы Кормира. Он прибыл в Долину Ледяного Ветра, чтобы стать рыболовом и промышлять форель, но вместо этого нашёл религию. Бастард Артуса Цимбера, именитого человеческого искателя приключений, Сирак не видел своего отца с детских лет.

Идеал: «Человек без долга или верности - ничто».
Привязанность: «Долина Ледяного Ветра - это место, где мне суждено прожить жизнь.»
Слабость: «Я честен до крайности.»

Сэр Барик Нилеф

Средний гуманоид (человек иллусканец), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Навыки Проницательность +4, Расследование +2, Медицина +4, Выживание +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий

Храбрость. Барик получает преимущество на спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Действия

Молот. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6+4) дробящий урон.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющий урон. Барик носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Как рыцарь Орена Перчатки сэр Барик принял клятву, что будет ловить злодеев и приводить их к лицу правосудия. Его текущая забота это дварф разбойник Уорвил Долгоносик Форкбирд, который, по слухам, скрывается в долине Ледяного Ветра. Кроме прочего своего снаряжение, у сэра Барика есть боевой конь без брони по кличке Генри.

Идеал: «Нельзя позволить злу процветать в этом мире.»
Привязанность: «Тир - мой господин, Орден - моя семья. Своими действиями я буду прославлять обоих.»
Слабость: «Я не боюсь умереть. Когда Тир окончательно призовет меня, я отправлюсь к нему счастливым.»

Ургала Мелтимер

Средний гуманоид (человек тёрами), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 12 (кожаный)
Хиты 58 (9к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Навыки Атлетика +5, Запугивание +3
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Гигантский

Убийца гигантов. Любая атака оружием, совершенная Ургалой против гиганта, наносит дополнительный урон 7 (2к6) при попадании.

Действия

Мультиатака. Ургала совершает две атаки своим моргенштерном или своим коротким луком.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+1)*. Ургала носит с собой 12 стрел.

Информация для отыгрыша

Отставная авантюристка Урлага владеет респектабельной таверной под названием Нортшилдский Дом, и она не хочет видеть её или дома своих соседей разрушенными. Она на дух не выносит монстров и задир.

Идеал: «Мы живем в жестоком мире, и порой жестокость необходима для выживания».
Привязанность: «Мой дом это моя жизнь. Осмельсяя ему угрожать и тебе не поздоровится»
Слабость: «Я знаю какими коварными и жадными могут быть приключенцы. Я не верю им, никому из них.»

Цзи Лианъ

Средний гуманоид (человек шу), хаотично-добрый

Класс Доспеха 15
Хиты 22 (5к8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Восприятие +5, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Эльфийский, Гоблинский

Защита без доспехов. Если Цзи не носит ни доспех, ни щит, к её КД добавляется модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Цзи совершает две рукопашных атаки.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) дробящий урон или 5 (1к8+1), если использовать посох двумя руками.

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) дробящий урон. Цзи носит с собой двенадцать камней для пращи.

Информация для отыгрыша

Цзи Лианъ преданный последователь Чонти, Матери Земли. Она весьма слабо верит в защитников Золотых Полей, потому сама патрулирует фермы возле храма в свободное от своих обязанностей время.

Идеал: «Если мы будем преданно возделывать свои сады и поля, Чонти воссияет над нами.»
Привязанность: «Золотые Поля - житница Севера. Множество людей зависят от их безопасности и благополучия, и я сделаю всё, чтобы защитить их.»
Слабость: «Я не верю в авторитеты и поступаю по велению сердца.»

Шалвус Мартолио

Средний гуманоид (человек тёрами), нейтральный

Класс Доспеха 13 (кожаный)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Проницательность +4, Расследование +3, Восприятие +4, Ловкость рук +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Эльфийский

Скрытая атака (1/ход). Шалвус причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника Шалвуса, и у Шалвуса нет помехи к броску атаки.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) дробящий урон или 4 (1к8), если использовать посох двумя руками.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющий урон. Шалвус носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Наласкур Тэйлонд с постоялого двора Баржедел доверил пастуху Шалвусу важное задание: разобраться, как наилучшим образом взять Золотые Поля под контроль Чёрной Сети. Шалвус полагает, что успех позволит ему быстрый скачок вверх по иерархии Жентарима.

Идеал: «Я сделаю что угодно, чтобы доказать мою пользу Жентариму.»
Привязанность: «Я люблю животных и очень оберегаю их.»
Слабость: «Я не могу не рисковать ради удовлетворения своих амбиций.»

Указания для МП

Если вы хотите, чтобы ваши игроки водили штормовых гигантов в главе 12, сделайте четыре копии блока статистики штормового гиганта с этой страницы и выдайте эти копии своим игрокам. Если у вас более четырёх игроков, то не каждому их них достанется штормовой гигант для игры.

Каждый игрок, который получает стат блок должен также получить копию одного из четырех небольших карт на этой странице. Каждая карта предоставляет навыки и способности и ролевую информации для конкретного штормового гиганта. Существует по одной карте для каждого: Нимир, Орлекто, Шалдур и Вааша. Убедитесь в том, что игрок, который получает карточку Орлекто сможет комфортно отыгрывать злого и коварного НИП.

Штормовой гигант

Огромный гигант

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех)
Хиты 230 (20к12+100)
Скорость 50 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29(+9)	14(+2)	20(+5)	16(+3)	18(+4)	18(+4)

Спасброски Сил +14, Тел +10, Муд +9, Хар +9
Сопротивление к урону холод
Иммунитет к урону электричество, звук
Чувства пассивное Восприятие 19
Языки Общий, Гигантский

Амфибия. Гигант может дышать как воздухом, так и в воде.

Врождённое колдовство. Врожденное колдовство гиганта основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 17). Он может использовать следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение магии [detect magic], падение пёрышком [featherfall], левитация [levitate], свет [light]*
3/день каждое: *управление погодой [control weather], подводное дыхание [water breathing]*

Действия

Мультиатака. Гигант совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 30 (6к6+9).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +14 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 35 (4к12+9).

Удар молнии [Lightning Strike] (Перезаряжается после короткого или длительного отдыха). Гигант метает волшебную молнию в точку, которую он может видеть в пределах 500 футов от него. Каждое существо в пределах 10 футов от этой точки должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17, получая 54 (12к8) повреждение молнии при провале, или половину при успехе.

Вааша

Нейтрально-добрый штормовой гигант (женщина)

Навыки Атлетика +14, Восприятие +9, Выживание +14,

Информация для отыгрыша

Вааша - опытная охотница и следопыт, которая не броситься в опасность без предварительной оценки рисков. Она не боится говорит вслух то, что думает, даже своему королю. Для неё достойный лидер ценит правду, не смотря на то насколько она тяжела.

Идеал: «Я хочу, чтобы этот конфликт закончился, и я смогла вернуться к тихой неподвижности океанских глубин».
Привязанность: «Я буду защищать этот прекрасный мир от опустошений злом до последнего вздоха»
Слабость: «Меня не волнует, если мои слова заденут чьи-то чувства».

Нимир

Законопослушно-добрый штормовой гигант (мужчина)

Навыки Атлетика +14, Проницательность +8, Восприятие +9

Информация для отыгрыша

Нимир это уравновешенный штормовой гигант, который верит, что прочный союз между гигантами и маленькими народами может сделать мир более безопасным, более просвещенным. По его мнению, король Гекатон поступил мудро, выбрав принцессу Сериссу своей наследницей, и ему бы никогда не пришло в голову оспаривать их приказы.

Идеал: «Долг больших - защищать маленьких.»
Привязанность: «Я отдам свою жизнь ради защиты своего короля и его семьи.»
Слабость: «Я никогда не ставлю под сомнение приказы.»

Орлекто

Хаотично-злой штормовой гигант (мужчина)

Навыки Атлетика +14, Обман +14, Восприятие +9

Информация для отыгрыша

Орлекто влюблён в принцессу Мирран и хочет видеть, как она стает королевой на *Троне Драконьих Черепов [Wyrmskull]* Трона. (Если Мирран умрёт, то Орлекто стремится отомстить за нее.) Если возможность устранить Гекатон или Сериссу представляется ему, Орлекто воспользуется ею. До тех пор, он скрывает свою коварную природу.

Идеал: «Штормовые гиганты должны править миром. Слабые лидеры позволили драконам и другим отнять то, что нам дали боги.»
Привязанность: «Я служу принцессе Мирран и только ей.»
Слабость: «Ради любви Мирран или своей мести, я готов предать своего короля и свою честь.»

Шалдор

Хаотично-добрый штормовой гигант (женщина)

Навыки Уход за животными +9, Атлетика +14, Восприятие +9

Информация для отыгрыша

Опытная наездница на Рухах и китах, Шалдор считает, что Аннам Всеотец разрушил Уложение, чтобы подтолкнуть гигантов к войне против драконов. Она в восторге быть на переднем крае этого великого противостояния!

Идеал: «Гиганты сделаны для войны - штормовое гиганты в особенности!»
Привязанность: «Остории больше нет, но я давно жду возвращения могучей империи гигантов.»
Слабость: «Люблю сеять разрушение среди своих врагов, и милосердия от меня им не дождаться.»

Чтобы сразиться с гигантами, вы должны быть гигантом

Давным-давно гиганты и драконы вели войны на территории Дикого Порубежья. Эти битвы давно забыты нынешней человеческой цивилизацией, но ещё остались древние реликвии. И сейчас земля снова сотрясается от грома поступи гигантов.

Холмовые гиганты грабят фермы ради еды и скота, а каменные гиганты разрушают поселения на своём пути. Морозные гиганты разоряют прибрежные города, а огненные гиганты порабощают. Замки облачных гигантов дрейфуют по небу, бросая зловещие тени на города Севера. Но никакая угроза не сравнится с гневом штормовых гигантов, которых предали.

Тщедушные искатели приключений должны принять вызов, собрать силы, раскрыть силу древних рун и сразиться с гигантами на их порогах. Только тогда они смогут обнаружить скрытое зло, разжигающее войну между гигантами и маленькими народами. Только тогда они могут заключить союз, чтобы положить конец войне до её начала.

Приключение Dungeons & Dragons для персонажей 1-10 уровней.

Использовать вместе с правилами Dungeons&Dragons 5 редакции - *Книгой Игрока, Бестиарием* и *Руководством Мастера.*

DungeonsandDragons.com